Este mes en el CD de PlayStation: demos jugables de
Warhammer, Victory Boxing, Disruptor y Onside

2 SORTEOS FANTÁSTICOS:
Viaje a Londres + 5 paquetes Disruptor
y 5 paquetes Namco Museum

Edición Oficial Española



PlayStation™ Magazine

Número 3

975 Ptas.



Entrada gratuita a la Feria Expo/Ocio´97 en el interior

Guía de Ocio PlayStation

Toda la información sobre el mundo PlayStation

Análisis:
Reloaded
Command & Conquer
Star Gladiator
Floating Runner
X-Com

Acero Afilado

Soul Blade – El relevo de Tekken 2

La revista PlayStation más vendida del mundo




Vive tus aventuras al mejor precio
CENTRO MAIL
PlayStation
BROKEN SWORD
6.490
TEXTO Y VOCES EN ESPAÑOL
CHRONICLES OF THE SWORD
6.490
TEXTO Y VOCES EN ESPAÑOL
DISCWORLD
6.490
TEXTO ESPAÑOL VOCES EN INGLÉS
RATÓN
3.700
MYST
6.490
VOCES EN INGLÉS
PÍDELOS YA EN TU
CENTRO MAIL
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/Manuel Iradier, 9 ✆13 78 24
ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆514 39 98
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆546 79 59
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆26 06 43
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆534 37 19 NUEVO CENTRO
BARCELONA
Barcelona • C/ Pau Claris, 97 ✆412 63 10
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆486 00 64
• C/ Sants, 17 ✆296 69 23
Badalona • Olof Palmer, s/n ✆465 62 76
• C/ Soledat, 12 ✆464 46 97
Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ✆872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13✆796 07 16 NUEVO CENTRO
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆713 61 16
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆22 27 17
CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆48 66 00
GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ✆22 47 29
GRAN CANARIAS
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆23 46 51
GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆26 69 54
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆23 04 04
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆25 82 10
LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆59 92 88
MADRID
Madrid • C/ Montera, 32 2º ✆522 49 79
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆527 82 25
• C.C La Vaguada. Local T-038.✆378 22 22
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 4 ✆652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47✆464 97 03
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆617 11 15
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆246 38 00
MALLORCA
Palma de M. • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆72 00 71
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆40 55 73
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆27 18 06
PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆22 09 39
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆26 16 81
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆43 67 50
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆467 52 23
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆29 30 83
VALENCIA
Valencia • C/ Pintor Benedito, 5 ✆380 42 37
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆333 96 19
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆22 18 28
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1✆464 97 08 NUEVO CENTRO
ZARAGOZA
Zaragoza • Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ✆21 82 71
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆53 61 56
ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16
PORTUGAL
Vila Nova Gaia.PORTO
•Av. Dos descubrimento, 549 L..237✆371 13 16
¡NO PIERDAS TIEMPO!, ENVIANOS EL CUPÓN POR CORREO
O LLAMANOS AL TELEFONO 902·17·18·19
Remitir a: CENTRO MAIL • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid • FAX: (91) 380 34 49
NOMBRE
DOMICILIO
CÓDIGO POSTAL
PROVINCIA
POBLACIÓN
TELÉFONO (..............)
BROKEN SWORD 6.490
CHRONICLES OF THE SWORD 6.490
DISCWORLD 6.490
MYST 6.490
RATÓN PLAYSTATION 3.700
FORMA DE ENVIO
Correo 300 pta
Agencia 500 pta
SPJ0397

Editorial

Cartas, llamadas telefónicas, consultas técnicas y, sobre todo, el éxito de ventas de la edición española de *PlayStation Magazine*, permiten constatar la increíble vitalidad de la comunidad PlayStation.

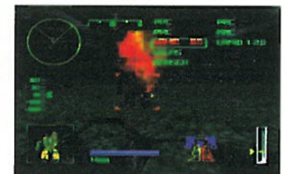
Nuestro equipo, que quiere ofrecer a nuestros lectores una revista abierta, que sirva para aglutinar las inquietudes de innumerables aficionados, os da a todos las gracias por este apoyo. El contacto con los lectores resulta vital para poner en marcha los proyectos destinados a que los usuarios y asociaciones de la comunidad PlayStation se conozcan y establezcan un contacto duradero.

Uno de los proyectos más ambiciosos consistirá en la organización de una competición PlayStation para toda España. De momento, y para calentar motores, estamos organizando conjuntamente con Sony y los distribuidores españoles de juegos, unas sesiones abiertas en ExpoOcio 97, donde los asistentes dispondrán de un buen número de consolas para el intercambio de conocimientos y la demostración de habilidades. Los lectores encontraréis una invitación para este evento, que se celebrará en Madrid del 15 al 23 de marzo. Os esperamos.

Sergio Rivero,
Director

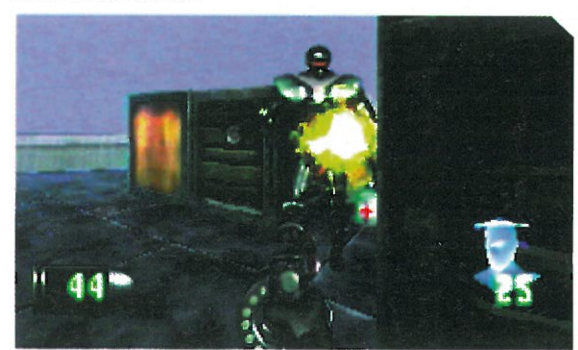






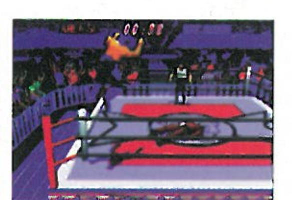
















PlayStation Magazine 3

Sumario

PlayStation Magazine 3 Marzo 1997

Staff
Edita: **Ediciones Zinco S.A.**
Director edición española: **Sergio Rivero**
Jefe de redacción: **Sergio Arteaga**
Redactor: **David Readman**
Coordinación editorial: **Mª Jesús Querol**

Maquetación electrónica:
Annabel Mulà, Toni Pasíes, Miguel Ángel Escobar, Luis Guillén

Colaboradores:
Roberto Alberdi, Amadeo Brugués, Alexis Castro, J.M. Cortacans, M. Freixa, Eugenio García, J. Giménez, Asunción Guasch, A. Marín, Beatriz Muntaner, N. B. Pérez, F. Rosés, C. Sierra, Mar Valverde, L. Ventosa. Corrección: Carmen Arias y Núria Gibert

Dirección Editorial
Director Gerente: **Alberto Torres**
Director de Producción: **Hans Ludwig Kötz**
Director Editorial: **Alfred Comín**
Director Técnico: **Francesc Sistach**

Publicidad:
Director: **José Colino**

Barcelona:
Carmen Ruiz
Avda. de Roma, 157, 9º
08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85
Fax: (93) 323 72 37

Foreign Rights: **Hans Ludwig Kötz**
Circulación y marketing: **Fco. Morales**

Filmación y Fotomecánica:
FEPSL
Laforja, 23, Entlo. 1ª Barcelona
Tel: (93) 238 04 37

Suscripciones:
Ediciones Zinco Multimedia
Avda. Roma, 157 9º
08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85
Fax: (93) 323 72 37

Redacción PlayStation Magazine:
Tel: (93) 451 06 99 Fax: (93) 451 84 68

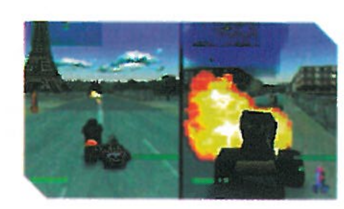
Impresión:
Printer IGSA Tel: (93) 451 84 68
Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Prited in Spain

Distribución
Coedis S.A. Avda. de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, SA
Sud América 153,1290 Buenos Aires
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D. G. P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Lodoga, nº220
Colonia Anahuac-Delegación Miguel Hidalgo
03400 México D.F.
Tel: 531 10 91

PrePlay





PlayTest

Sumario general





CD de Regalo de PlayStation Magazine — nº 3

Este mes cuatro demos jugables más. La demo de Warhammer: Shadow of the Horned Rat, diseñada especialmente por Mindscape para PlayStation Magazine, resulta una brillante introducción a los juegos de estrategia. Seguro que mantendrá enganchados a todos los Playusuarios largo tiempo.

Victory Boxing es una nueva aportación al mundo de los beat´em up de PlayStation, con una elaborada jugabilidad y gran capacidad de entretenimiento. Onside combina por primera vez en PlayStation el ámbito de la gestión con la acción futbolística, mientras que Disruptor es el shoot´em up ideal para que aprendas a establecer relaciones diplomáticas con mutantes y bicharracos varios.



Warhammer



Victory Boxing



Onside



Disruptor

Noticias

al día

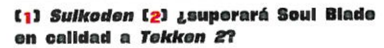
PlayStation conquista el mercado

En teoría 120.000 personas no es fácil que puedan equivocarse. En realidad sí pueden. Es más, sucede a menudo. Pero en este caso el error masivo amenaza con adquirir dimensiones de catástrofe nacional, porque se prevé que ese número se doblará en cosa de un año.

Si has comprado esta revista es porque perteneces a esa legión de hipotéticos despistados. Vamos a ver. Tienes una PlayStation, ¿no es cierto? Pues entérate. Has pasado a engrosar la lista de los 120.000 usuarios de PlayStation en España. Ahora dinos la verdad: ¿Crees que te has equivocado en tu elección? Bueno, bueno, ya está bien de carcajadas. Recapitulemos: 120.000 personas han dado en el blanco. Y de acuerdo con las previsiones de Sony Computer Entertainment España, 250.000 personas pasarán a engrosar este club de avispados compradores en los próximos 12 meses.

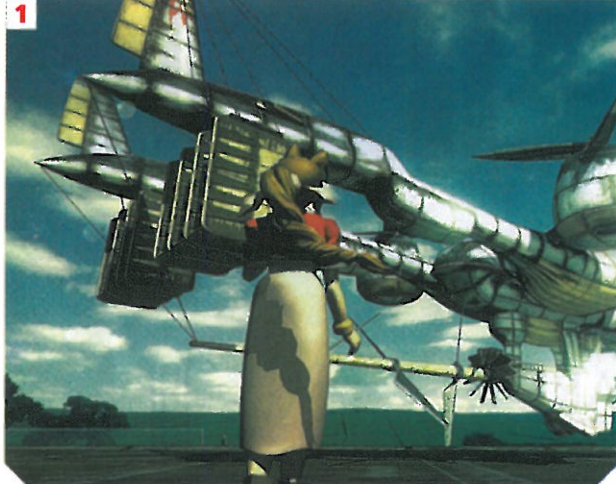
La PlayStation obtuvo cifras de venta espectaculares durante las pasadas fiestas navideñas y los primeros meses del año.

Una cifra de seis dígitos y sin decimales. ¡Bah! Una bagatela al lado de otra cifra con un solo número natural: 2. Tiene trampa: hablamos de millones, los 2,2 millones de usuarios de PlayStation en Europa, lo que la convierten, según SCEE, en la consola número uno en el continente. ¿Más recuentos? Ahí va el definitivo. Y sin un dígito, sólo letras: 10... Diez millones de orgullosos propietarios de una PlayStation en todo el mundo.



[1] *Suikoden* [2] ¿superará Soul Blade en calidad a *Tekken 2*?

Estas cifras hablan por sí solas, pero vamos a envolverlas con algo de literatura. Cierto, no resulta fácil hacer narrativa si los archivos de la historia de PlayStation en España no han acumulado todavía el polvo suficiente como para que podamos componer poesía épica con ellos. Sin embargo, el dato es concluyente: PlayStation ha sido un gran éxito. Lo fue desde el primer momento y en la pasada campaña navideña acabó de demostrar que había nacido bajo un signo afortunado. Erbe calcula que sólo durante ese período se vendieron 80.000 plataformas PlayStation en España, mientras SCEE señala que Madrid, Cataluña y, sobre todo, Levante son las áreas donde la consola gris ha tenido mejor acogida. A propósito del entusiasmo levantino, fuentes contrastadas nos han revelado que el primer juego para PlayStation desarrollado íntegramente en España tendrá como protagonista a una fa-





[1] ***Final Fantasy VII,***
[2] ***Contra: Legacy of War,*** **una apuesta de Konami.**

llera y que la acción transcurrirá durante una *mascletá*. Eso es broma.

Las diversas casas distribuidoras lanzan continuamente nuevas ofertas para los consumidores de PlayStation. El pasado año salieron a la luz 127 juegos en todo el mundo. Pese a que el mercado español es aún joven, los consumidores nacionales podrán disfrutar de una buena parte de las novedades que vayan surgiendo.

Que las previsiones sean tan halagüeñas para los próximos meses se debe, en parte, a las cualidades intrínsecas de la PlayStation. Esta plataforma tiene potencia suficiente para acoger las conversiones de juegos concebidos originalmente para PC con resultados impecables. Según Ángel Andrés, director de márketing de Arcadia, también se beneficiará a corto plazo de la profunda decadencia de las consolas de 16 bits y las portátiles. Pero para que una empresa prometedora llegue a buen puerto es imprescindible que todos tengan fe en el proyecto. ¿Todos? Fernando Martín, jefe de márketing de la cadena de tiendas Centro Mail, reconoce que, al principio, mantenía ciertas reservas con respecto al potencial de ventas de PlayStation: «Nuestra confianza se incrementó cuando vimos que las propias compañías desarrolladoras estaban apostando muy fuerte por este sistema».

Y no era para menos, porque la verdad es que los títulos para PlayStation se están vendiendo como rosquillas. Y si no os lo creéis, sólo hay que ver cómo se frotan las manos los distribuidores con los resultados de sus ventas durante la última campaña de Navidad y los primeros meses del año. De hecho, para adquirir una había que coger número, como en las charcuterías.

Sí, se trata de los juegos más vendidos de Sony, pero sólo de *Formula 1* se han vendido hasta ahora unos 25.000 ejemplares, siguiéndole de cerca *Tekken 2* con unas 23.000 unidades. Esas cifras deben ser ciertas porque el nivel de dementes sueltos al volante y de tortazos callejeros se ha incrementado de forma espectacular durante estos primeros meses del año.

Los juegos más vendidos por Arcadia durante las pasadas navidades han sido *Iron & Blood* y *NBA Jam Extreme*. Otro satisfecho de la marcha del negocio es Enrique Maldonado, jefe de márketing de Proein, que se muestra muy contento con las ventas de *Sampras Extreme Tennis*, *Warhammer* e, incluso, de *Panzer General*, su primer juego para PlayStation. Pero con lo que Maldonado ha dado saltos de alegría es con las ventas navideñas de *Tomb Raider*. Parece que los encantos de la protagonista están haciendo estragos entre un amplio sector de usuarios de PlayStation.

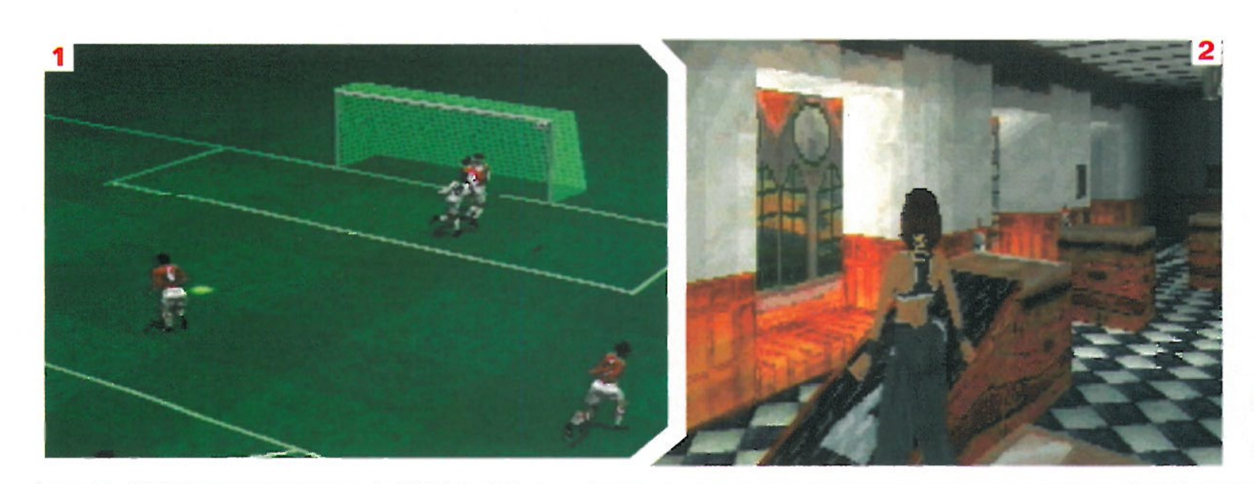
Pero la verdadera gallina de los huevos de oro es en realidad un dragón: exactamente *Dragon Ball*, porque sus ventas, según afirma el director de Konami en España, Yutaka Suzuki, han desbordado todas las previsiones. Este título que comenzó a comercializarse entre julio y agosto llevaba ya a finales de diciembre, según Konami, cerca de 6.500 unidades vendidas.

Jack is Back es el juego más vendido por Erbe, con cerca de 3.000 copias, aunque probablemente *Pandemonium* de BMG llegue a desbancar estas cifras si nos dejamos guiar por el alud de buenas críticas que ha recibido... y la abundancia de disfraces de bufón que hemos visto estos carnavales.

Durante estas fiestas y a lo largo de los primeros meses del año, y en cuanto a géneros se refiere, los consumidores se han decantado por los títulos de carácter deportivo (era previsible: incluso el actual gobierno español ha declarado al fútbol materia de interés general).

Títulos como *Formula 1* y *FIFA 97* figuran en las primeras posiciones de los juegos más solicitados. No muy lejos se encuentran los productos pertenecientes al género de beat´em up como *Tekken 2*.

El pasado año salieron a la luz 127 juegos en todo el mundo



[1] ***FIFA 97*** [2] **¿Aparecerá *Tomb Raider 2* antes de que acabe el 97?**



Los consumidores se han decantado por los juegos deportivos.

Pero, ¿a qué clase de mutantes les pueden gustar los videojuegos? se preguntaban el jefe de la policía secreta, el creador del biscúter y una pareja de ex miembros de Hare Khrisna, cuando coincidieron en una peregrinación a Santiago. Para saberlo, hemos consultado a Diego Minguela, de Erbe. Según este especialista en la materia, el público con acceso al mercado de PSX es muy variado: «La leyenda del usuario mayor con poder adquisitivo ha terminado y se ha producido un incremento de peticiones entre adolescentes y niños.» O sea, eso, mutantes. De la misma opinión es Ángel Andrés que no considera que exista un estrato de edad homogéneo, aunque la gran mayoría se encuentra entre los 12 y los 20 años.

Yutaka Suzuki asegura que el 80% de los compradores pertenecen al sexo masculino y coincide en que tienen las mismas edades. El retrato robot del culpable se perfila aún más gracias el testimonio de los responsables de Centro Mail: «El consumidor suele ser de clase media y un gran lector de revistas».

«Tomémosnoslo con calma, no vayamos a tener un infarto, Morales, que no hay prisa», parecen estar diciéndose los programadores de la competencia. Y es que mientras los nuestros van como locos, los títulos para la Nintendo 64 parecen estar cociéndose en los balnearios para jubiladas suizas.

La oferta de Konami para 1997 la encabeza actualmente *International Super Star Soccer* y se complementa con títulos como *NBA Interzone II, Contra, Road Racers* y *Suikoden.* Proein deposita su confianza en títulos como *Allied General, Wreckin´ Crew y Excalibur 2555 AD* y, quién sabe, igual podremos disponer de *Tomb Raider 2* antes de que acabe 1997.

Virgin, entre otros muchos títulos, esconde bajo su manga *Final Fantasy VII, Resident Evil 2 y Descent 2.* Sony, por su parte, tiene preparada una colección de aplastantes títulos como *Porsche Challenge, Tobal Nº1, Rager Racer, Soul Blade, Chronicles of the Sword y Monster Trucks.*

Os preguntaréis cómo hemos obtenido toda esta información. Muy fácil: hemos visitado a diversos distribuidores, sometiéndoles a un hábil interrogatorio. En aras de obtener la información más verídica para nuestros estimados lectores, les hemos aplicado el tercer grado: «O hablas o te regalamos una Sega». Y claro, lo han cantado todo, los pobrecitos. ¡Veis cómo la competencia sí que sirve para algo!

Arcade Stick
de Namco

Con el deseo de mejorar el ámbito de la jugabilidad, Namco nos presenta el nuevo Arcade Stick que, tal como su nombre indica, hará las delicias de los fanáticos de las máquinas recreativas.

Después de la aparición del NeGcon, como soporte para la saga *Ridge Racer,* y de la correspondiente pistola que acompañará el lanzamiento de Time Crisis —todavía deberemos esperar hasta el verano—, llega este nuevo periférico que nos será de gran ayuda en nuestro intento de acabar con el malvado Devil.

Y aquí no se acaba el asunto: los chicos de Namco han diseñado un mando que no sólo nos permitirá machacar a nuestros enemigos del afamado juego de gráficos poligonales y sensación 3-D sino que, además, nos servirá de un inimaginable apoyo cuando aparezca *Soul Blade,* uno de los juegos más esperados para nuestra máquina de 32 bits. ¡Adictos al *Tekken,* corran, corran, que se acaban las existencias!



PlayStation Platinum
de Sony

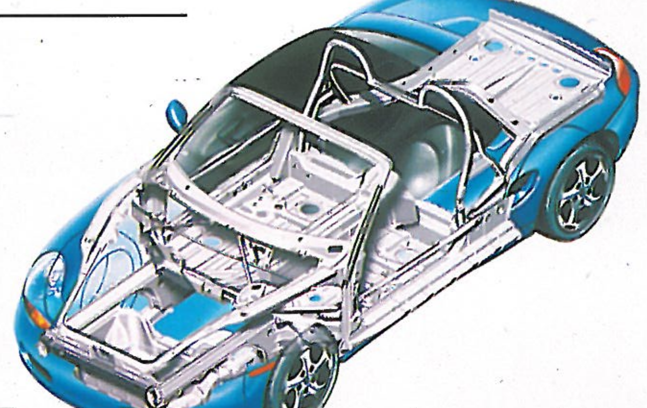




Este mes de marzo, Sony Computer Entertainment Europa (SCEE) impulsa una iniciativa muy interesante. Nos referimos al lanzamiento de la colección de software PlayStation Platinum. Se trata de una colección de juegos de gama económica que comprende seis títulos: *Ridge Racer, Tekken, Battle Arena Toshinden, Air Combat, Wipe Out* y *Destruction Derby II,* al atractivo precio de 3.990 pesetas. SCEE tiene previsto ampliar la colección y alcanzar los 25 o 30 juegos a finales de año.

pensarás
siempre
en
lo
mismo







Porsche Challenge

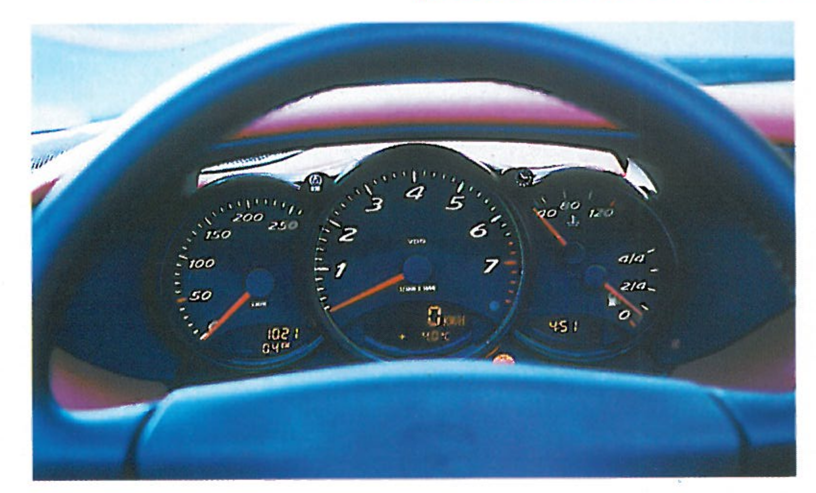
presentación oficial

[1] La colaboración entre Sony y Porsche ha dado lugar a un título que tiene el éxito prácticamente asegurado. [2-3] La beta que nos permitieron probar tiene este aspecto.

Hace poco más de un año, Pascal Jarry recorrió 800 kilómetros de una autopista canadiense helada sin detener el vehículo ni una sola vez. No había gasolineras ni zonas habitadas, y apenas se veían otros coches. Si hacía una parada para descansar, corría el riesgo de que el motor no se volviera a poner en marcha. Cuando completó su odisea, Pascal estaba exhausto, hambriento y con prisas por ir al... ejem, el excusado.

Jarry nos los explica riendo, frente a una bandeja de puerco asado. Estamos comiendo en un restaurante de Stuttgart, muy cerca de la factoría y el centro de desarrollo de Porsche. Sony Computing Entertainment y esta legendaria compañía ha convocado en esta ciudad alemana a la prensa europea especialista en videojuegos. Objetivo: presentar *Porsche Challenge,* una auténtica conversión de las excelencias técnicas del Porsche Boxster a un juego para PlayStation en 3-D.

Uno de los artífices de este título, con el que Sony quiere sentar cátedra en emoción y jugabilidad, es Pascal Jarry, que trabaja como jefe de desarrollo de software para PlayStation de Sony Computing Entertainment. La peligrosa experiencia canadiense de Pascal forma parte de la colección de anécdotas que jalonaron la preparación de *Porsche Challenge*. Precisamente, Pascal viajó hasta un circuito de pruebas en Canadá para estudiar el comportamiento de los neumáticos en las curvas, en condiciones meteorológicas extremas y para reproducir en el juego las sensaciones que se experimentan cuando el coche va por ahí haciendo trompos.

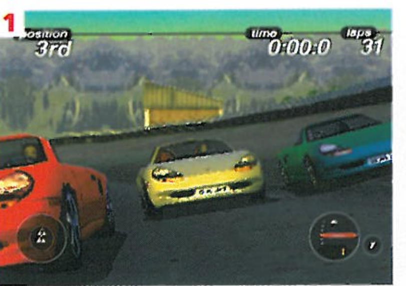




El objetivo final era conseguir un juego lo más realista posible para que al jugar con *Porsche Challenge* un usuario corriente de la PlayStation sintiera que estaba pilotando un auténtico Porsche. El equipo de desarrolladores de Sony se inspiró en la tecnología de diseño en 3-D que utilizó el famoso fabricante de automóviles para el desarrollo del Porsche Boxster.

Se trataba de lograr que las únicas limitaciones a la maniobrabilidad —o a tu osadía al mando del volante— fueran las impuestas por las leyes físico-naturales. La beta que nos permitieron probar nos dejó claro que van por buen camino. Sin embargo, no es éste el lugar adecuado para las primeras impresiones, así que te remitimos al artículo que encontrarás en la sección PrePlay. Por otra parte, ni siquiera nos dejaron probar un Porsche de verdad. ¡Tacaños!

[Nota de la correctora: el enviado especial que escribió este reportaje no tiene carnet de conducir, así que la dirección de Porsche obró con alemana rectitud.]





[1] Sony ha procurado reproducir fielmente el diseño original del Boxster. [2] Con ello se pretendía que el jugador se sintiera como al volante de un porsche.



LOS GRANDES ÉXITOS
DE PLAYSTATION QUE NO PODRÁS QUITARTE DE LA CABEZA

No podrás dejar de pensar en ellos. En su potencia... en su realismo... en sus retos... y en tu ansia de victoria. Porque sabrás que cuando ganes estarás ganando a los mejores juegos clásicos del mercado. Son los que exigen toda tu concentración, todo tu esfuerzo y que, además, te obligan a demostrar todo lo que vales segundo a segundo. Juegos como **"Ridge Racer", "Tekken", "Battle Arena Toshinden", "Air Combat", "Destruction Derby" y "Wipe Out"** a un precio increíble. Por sólo 3.990 ptas. (P.V.P. estimado). Los primeros seis juegos de la mejor colección... PlayStation Platinum. Intenta quitártelos de la cabeza.













* Estos seis títulos se venden por separado.



TODO EL PODER EN TUS MANOS



™

Desde Estados Unidos

Nuestro hombre en Estados Unidos anda husmeando cómo les va a los yanquis con los juegos europeos y, sobre todo, cuándo nos llegará —si lo hace alguna vez— su material.

Project X2, de Ocean, ha aparecido en Yanquilandia (aunque editado a través de Acclaim, ¿será para despistar? Va de otra de esas «Armadas Alienígenas» a las que hay que aniquilar antes de que lleguen a la Tierra. Y, naturalmente, sólo tú estás en condiciones de hacerlo. Eso sí, armado hasta los dientes.

La acción trepidante, el color y el sonido hacen que se trate de un título de sorprendente calidad. Lo mejor es el *multi-scrolling* o decorados móviles, así como la lente con destello que simula luz reflejada por todas partes. En Europa podría convertirse en un gran éxito.

Uno de los mejores logros del 96 fue *Crusader: No Remorse*. Origin tiene un gran historial de éxitos y éste tampoco nos ha decepcionado. Hemos contactado con Jorg Neumann, productor del título, para hablar un poco del juego. Disfrutó, según dice, trabajando en la versión de PlayStation, porque es «mucho más rápida, vacilona y frenética en términos de acción que la versión para PC. Además añade un montón de novedades, como pistolas nuevas, muertes nuevas, muros transparentes, nuevas bases rebeldes y terreno con un movimiento suave».

También le hemos sonsacado algunos secretos que aún no han circulado por ahí: «Si miras la secuencia de créditos hasta el final, encontrarás una contraseña secreta. Al usar este código en la opción TELEPORT TO MISSION del menú de carga, el jugador llega a un nivel secreto». El nivel secreto es, en realidad, el conjunto de las instalaciones de las oficinas de Realtime Associates (situadas en Seattle). Si el jugador escribe luego el código LOSR en la opción TELEPORT TO MISSION y vuelve después a la partida, se activan los trucos.

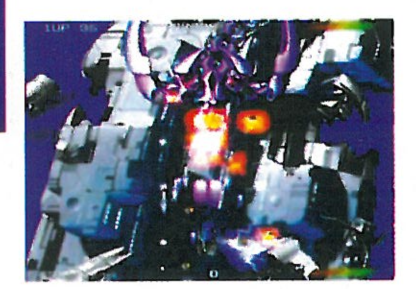
Simpáticos estos chicos de THQ, conocidos por la cantidad de juegos de pesca y para niños que han lanzado últimamente; también se traen entre manos algo como *K-1 The Arena Fighters*, una versión estadounidense del japonés *Fighting Illusion K-1 Grand Prix*. Se trata de un beat'em up tipo *kick boxing* en el que las figuras tienen captura de movimiento y movimientos especiales. Es pronto para dar una opinión formada pero tiene buena pinta y parece que llegará a Europa.

1996 fue muy bueno para Sony, pero todos nos preguntábamos cómo le iría cuando Nintendo pusiera la directa con la N64, pero la disponibilidad de juegos para ésta se mantuvo baja, lo que contribuyó a que todas las compañías de juegos (Sega incluida) pudieran vender en grandes cantidades. Así pues, Nintendo ayudó a la industria de juegos de toda América.

La Sega Saturn multiplicó por cinco sus ventas del año anterior (su oferta de fin de año con tres juegos fue una jugada muy astuta). Psygnosis vendió unas 300.000 unidades de *Twisted Metal* y Sony anunció que las cifras combinadas de las ventas de hardware y de software de PlayStation a finales del 96 ¡sobrepasaron los mil millones de dólares! Es decir, lo que los serios denominan un millardo de dólares. Sony no se ha quedado parada con todo este asunto de Nintendo. Según fuentes normalmente en la inopia (esto es broma) el futuro de PlayStation es increíble. «Estimamos –dicen en Sony— que nuestras cifras de ventas mundiales en el año 96 superan los tres mil millones de dólares.» Nuestro informantes prevén un año aún mejor gracias a la ayuda de nuevos e increíbles títulos para PlayStation, como *Final Fantasy VII* y se muestran convencidos de que «los diez millones de usuarios de la consola PlayStation acertaron con su elección.»

A toda esta movida contribuirán los grandes juegos que en estos momentos vuelan de los escaparates de las tiendas hacia las casas de los estadounidenses. Los diez juegos más vendidos en EEUU son en este momento *Tomb Raider*, *Suikoden*, *NBA Live '97*, *NFL GameDay '97*, *Twisted Metal 2*, *Tekken 2*, *Madden '97*, *Crash Bandicoot*, *NCAA GameBreaker* y *Resident Evil*.

Evaluado ya en *PSM* (obtuvo un 7/10), Project X2 está causando sensación en EE.UU. Team 17, vendido a través de Ocean, ha recibido una atención inusual para tratarse de un shoot'em up con desplazamientos incluidos.













He aquí algunos de los 10 más vendidos en los EE.UU. en estos momentos: *Tomb Raider* (cómo no), *Suikoden* (un éxito sorpresa), Twisted Metal 2 (no disponible todavía aquí), Crash Bandicoot (esto no es una sorpresa) y *Resident Evil* (un gran juego).



***Crusader: No Remorse* también se vende muy bien. Se trata de una conversión del juego para PC, lanzado por Electronic Arts en Estados Unidos el pasado año. La verdad es que para tratarse de un juego medianamente entretenido está funcionando de maravilla.**

Desde Japón

Nuestro «Garganta profunda» particular emite para nosotros en onda corta desde la cumbre del Monte Fuji sobre la marcha Play Station japonesa. Así pues, en directo y para todos nuestros lectores... todo sobre Ray Storm, Namco Museum Volume 5, Runabout **y** Tobal 2, **entre otros.**







[1] Más juego «retro» de Namco en *Museum Volume* 5. [2] *Runabout* será el primer título de PlayStation para los fabricantes de Climax. [3] Mientras aquí nos acaba de llegar *Tobal No 1*, en Japón los jugadores ya disfrutan de su secuela, Tobal 2.

Henry Explorer salió solo en los salones arcade japoneses hace un año, pero ya se ha anunciado una conversión a PlayStation. Es un shoot'em up a lo *Virtua Cop* con polígonos tridimensionales e imágenes de mapa de bits. El mayor inconveniente de estos juegos de disparos suele ser su corta esperanza de vida. Pero, en el caso de *Henry Explorer,* la larga y compleja jugabilidad deberían hacer de él un gran juego de consola. El jugador se tiene que enfrentar a numerosos escenarios en los que debe disparar a muchos tipos diferentes de monstruos. La acción transcurre en lugares oscuros y siniestros, tales como los niveles del cementerio y del castillo. En cada uno de estos niveles el jugador puede elegir entre varios caminos, que le llevarán a resultados muy distintos. Según Konami, el juego irá a la misma velocidad que la versión arcade.

Sin embargo, es probable que el juego de disparos del año para PlayStation sea Ray Storm, de Taito, un juego que salió en Japón y que asombró por sus excelentes gráficos. La versión arcade se resentía de la baja calidad de la pantalla de Taito, pero en una pantalla de TV el juego ganará mucho en colorido. *Ray Storm* procede de la vieja saga de *Ray Force*, y tras muchos años de juegos planos con movilidad vertical, Taito se decidió finalmente a introducir algún cambio. Para empezar, *Ray Storm* permite partidas de dos jugadores. Aunque el juego es corto (sólo ocho fases), el jugador tiene que completarlas con sólo un cierto número de vidas, con lo que acabar el juego resulta extremadamente difícil.

Namco Museum Volume 5 contiene una mezcla de cinco juegos «retro». *Metrocross* (Arcade 1985/Famicon 1986) es un juego con deslizamiento lateral compuesto de ocho escenarios, cada uno dividido en cuatro fases.

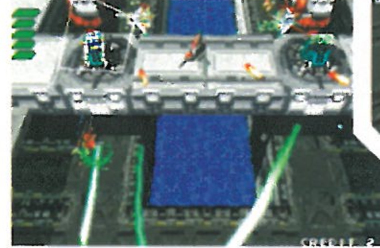
El protagonista es un corredor que va zumbando por senderos subterráneos —esquivando obstáculos como agujeros, vallas y bidones—, y recoge por el camino objetos útiles, como monopatines, trampolines y bebidas especiales (para recuperar fuerzas). *Bara Duke* (Arcade 1985) es un juego de plataformas en el que para acabar hay que completar unos impresionantes 48 pisos, mientras que *Dragon Spirit* (Arcade 1987/PC Engine 1988) es un shoot'em up de fantasía con desplazamiento vertical que te lleva desde un mundo calizo a un volcán, pasando por selva, desierto, caverna, glaciar y abismo, antes de acabar en el castillo del diablo. *Volume 5* también ofrece una versión 3-D rediseñada de *Pac-Man*, titulada *Pac-Mania* (Arcade 1987). Conserva las reglas básicas de *Pac-Man*, pero los mapas y los monstruos son mucho más coloridos. El último juego de *Volume* es *Walkyrie Legend* (Arcade 1989 / PC Engine 1990). El jugador elegirá entre dos personajes, Walkyrie y Sandra, que pueden saltar y atacar con armas o con magia.

En este juego de rol de aventuras/enigmas hay mucha acción y muy variada, y los gráficos y el sonido son excelentes. Runabout es un juego de carreras en polígonos 3-D editado por Yanoman y desarrollado por Climax, que solía hacerlo para Sega.

El jugador tiene muchos vehículos a elegir —camión, autobús, coche deportivo, etc.— y a cada carrera le precede una breve película animada. El jugador elige diferentes carreteras que tendrá que recorrer con el vehículo que le parezca más apropiado para cada una.

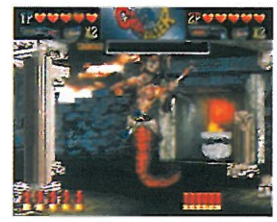
Para acabar, mientras aquí nos acaba de llegar Tobal No 1, Squaresoft ha presentado ya **Tobal 2** en Japón. La secuela tiene algunos mandatos nuevos para cada personaje, y hay más ataques de Aikido que antes. Como pasa en muchos juegos japoneses, se ha mejorado la historia y el jugador puede ahora visualizar en un mapa la situación de diferentes escenarios. El modo Quest original persiste, y los personajes siguen corriendo por pasillos de castillos, escalando muros y participando en muchas peleas. Pero esta vez el modo Quest se acercará más a una especie de juego de rol de acción, en el que el personaje puede comprar objetos en las tiendas. Habrá que seguirle la pista.





La versión de PlayStation del *Ray Storm* de Taito, recién lanzada en Japón, alardea de gráficos excelentes y podría muy bien ser el juego de tiros del año.









Konami ya ha anunciado una conversión a PlayStation de su nuevo y flamante shoot'em up arcade, *Henry Explorer*, aunque aún no ha confirmado la fecha de lanzamiento.



De Japón nos llega un formidable beat 'em up dispuesto a mantener la reputación de Namco. Demos la bienvenida al vástago del que ha sido considerado como el mejor juego para PlayStation, *Tekken 2.*

Intro







Cuando de beat 'em ups se trata, puede que Namco sea el mejor fabricante para la PlayStation. El motivo es muy simple y consta de una sola palabra: *Tekken*.

Pues bien, ahora hay otro juego que parece destinado a blindar la reputación de Namco de una vez por todas. ¡Bienvenido seas, *Soul Blade*! Este título ya está disponible en Japón, donde se conoce como *Soul Edge*. Los hemos examinado con lupa. Basado en la máquina arcade que se hizo tan popular tanto entre jugadores curtidos como primerizos *Soul Edge* triunfó como arcade por la emoción sin precedentes que proporcionaban su aspecto, su jugabilidad y las sensaciones que nos inducía. ¿Cuál es el secreto de tanta emoción? Las armas grandes, ¡cómo no!

¿Cuál es el secreto de tanta emoción? Pues que cada personaje posee un arma de lo más expeditiva

Cada personaje de *Soul Blade* posee un arma de lo más expeditiva, o sea, la clase de objetos que harían que tu abuela se postrara de rodillas y se santiguara antes de pasar el rosario. A diferencia de Yoshimitsu —el recatado espadachín de *Tekken*— los personajes de *Soul Blade* emplean sus armas siempre que pueden. Y lo hacen de forma espectacular. Las espadas relampaguean en la pantalla con un realismo estremecedor, los escudos resuenan con estrépito cada vez que detienen el impacto de las hachas y, a veces, la violencia es tal que tienes que parar y reposar un poco con la boca abierta de asombro.



El endiablado *uppercut* de Siegfried. No tiene reparos en usarlo.

Soul Blade es casi como un vástago de *Tekken* (para ser más precisos, de *Tekken 2*). Cuenta con el maravilloso modo de entrenamiento, es decir, que se acabaron las ex-









[1] Al igual que en *Tekken*, los personajes posan majestuosos cuando ganan. [2] Sigfried y Sophitia parecen estar luchando en la antigua Grecia. [3] La batalla de las grandes espadas. Sigfried debe tener unas muñecas enormes. [4] Voldo tiene mil maneras de lanzar por los aires a sus rivales y ensartarles la espada al vuelo.



■ EDITOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Japón**
■ FABRICANTE	**Namco**	■ GÉNERO	**Beat 'em up**
■ DISPONIBLE	**Julio**	■ JUGADORES	**Uno o dos**

Siegfried

Es un caballero andante alemán que ha perdido la chaveta. Mató a su propio padre y busca la Soul Blade para descubrir al responsable de esa muerte (él mismo, claro). Va por ahí con una enorme espada.




Mitsurugi

Todo un clásico samurai, Mitsurugi es un maestro con la *katana*. Es el más versátil del juego y desde luego el idóneo para los entrenamientos. Mitsurugi busca la Soul Blade porque... porque le da la gana, hombre.




Cervantes

Gran jefe y malo entre malos, puedes escoger a Cervantes como tu personaje en el modo relato, lo cual sería un poco sospechoso. Nadie anda muy seguro sobre quién es y de dónde viene. Combate con dos espadas.




Taki

El único interés de esta ninja por la Soul Blade es el de incrementar su poder. En combate es rápida y mortal, y usa una espada pequeña de letal eficacia. Sólo un tonto subestimaría sus mortales habilidades.




Li Long

Luchador de luchadores, Li Long es el Bruce Lee de este juego. Sólo compite porque aspira a vencer al mejor del mundo. Maneja un par de machetes con una desenvoltura inquietante.




Sophita

¡Qué extraña es esta Sophita! Obsesionada con la mitología griega, se inspira en la esgrima clásica a la hora de luchar. Es rápida, pero al loro, que no es muy fuerte. Usa una combinación de espada corta y escudo.




Seung Mina

Es la chica de la *naginata* (una alabarda a la japonesa). Va tras la pista de la Soul Blade con el propósito de usar sus poderes mágicos para detener la guerra que está devastando su tierra natal. ¡Qué pedazo de corazón!




Rock

Rock es una bestia enorme con hacha enorme. Desde pequeñito va por la vida con una fijación: acabar con Cervantes para vengar el asesinato de su viejo. La verdad, no parece un gran partidario del estilo «vive y deja vivir».




Voldo

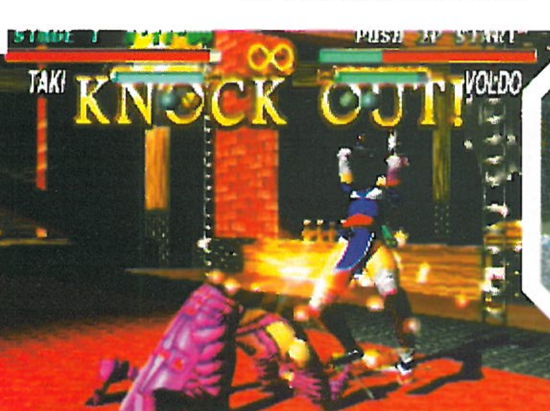
Este cabeza hueca es una pesadilla. Se pasea por las esquinas con tacones y es un fetichista redomado (para empezar, lleva ropa interior de encaje). Pelea con *nekade* (zarpas) y posee los movimientos especiales más extravagantes.




cusas baratas cuando quedas en ridículo. Los líos con los combos de imposible memorización también pasarán a la historia. Ahora puedes practicar hasta la maestría en el arte del sablazo limpio. ¡Y tienes mucho que aprender! Por lo que hemos visto, *Soul Blade* tiene toda la pinta de contener todavía más movimientos especiales por dominar. Al igual que en los *Tekken*, son esa clase de movimientos especiales que te hacen quedar como un rey ante las visitas de tus primos...

Además del contundente armamento, la otra gran novedad de *Soul Blade* es el modo Story. La historia del juego cuenta que existe una espada mítica llamada, cómo no, Soul Blade (Filo del Alma), de la que todos los personajes quieren apoderarse. El desarrollo de esta búsqueda se narra como un relato, donde los combates determinan las puntuaciones. Y no todas los enfrentamientos son convencionales: en algunos de ellos sólo puedes herir a tu adversario mientras se encuentra en el aire; en otros debes derrotar a tres rivales de forma consecutiva sin que tu barra de energía mengüe un ápice. Incluso las hay donde tienes que liquidar a tu oponente en un tiempo limitado.

A medida que gracias a tus victorias en los combates vas progresando en la búsqueda de la espada,

1


2


[1] Voldo tiene algunos de los movimientos más extravagantes jamás vistos. [2] Gracias a Soul Blade te sentirás poderoso de verdad.

La búsqueda de Soul Blade se narra como un relato, donde los combates determinan las puntuaciones

Soul Blade

Personajes sorpresa

Como era de esperar en un beat 'em up de Namco, hay varios personajes ocultos. Uno de los más fáciles de encontrar es Soul Edge, que aparecerá si derrotas a Cervantes en el modo Story. Es el fantasma de Cervantes y comparte su estilo de lucha. Por desgracia, es aún más poderoso.















[1] No deberías permitir que Rock te aplaste así. [2] La cámara se mueve con tal suavidad que pasa desapercibida. [3] Los movimientos especiales como éste se pueden programar en la PlayStation y activarlos con los *shoulder buttons.* Esto facilita las cosas a los jugadores menos experimentados. [4] Voldo voltea vilmente a otro de sus rivales.

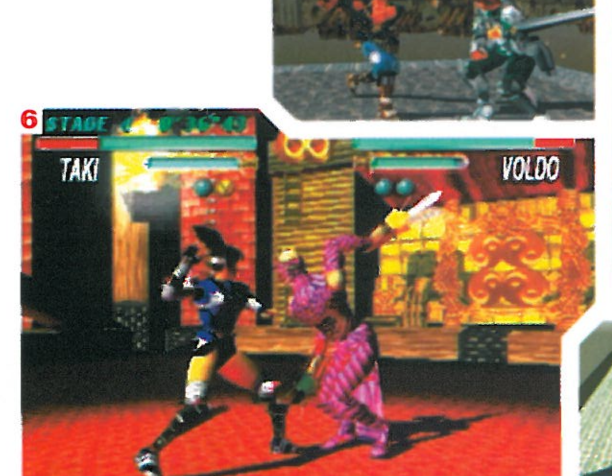
El modo de batalla en equipo permite que hasta diez usuarios escojan cada uno un personaje y se enfrenten en una especie de combate por asaltos

se te recompensa con armas extra, seleccionables en un menú de opciones. Estas armas tienen ventajas e inconvenientes que las hacen únicas. El enorme martillo de piedra de Rock es pesado y destructivo, pero su manejo es más lento que el del hacha, por ejemplo. Hay alrededor de 80 armas diferentes por recoger en todo el juego y, como todas son diferentes, pasará mucho tiempo antes de que empieces a cansarte de *Soul Blade*.

Otra opción estupenda es el modo de batalla en equipo, que permite que hasta diez usuarios escojan cada uno un personaje y se enfrenten en una especie de combate por asaltos, donde cada vez que cae un luchador, lo reemplaza un compañero de equipo, hasta el fallecimiento de todos menos del representante del equipo victorioso. Perfecto para reunir a los amigotes y organizar una pequeña competición.

Soul Blade tiene toda la pinta de ser el beat ´em up más impresionante jamás visto para PlayStation y está destinado a convertirse en un éxito fulminante cuando, por fin, llegue la versión PAL este verano.









[1] Mitsurugi ataca al más clásico estilo samurai. [2] Sophita se mete en líos. Éste es el principio de un movimiento espectacular. Pero antes, la llave de la cabeza. [3] Voldo se aparta justo a tiempo. [4] Mira el tamaño de estas armas. [5] Las excelentes repeticiones incrementan la diversión. [6] Voldo es algo rarillo.

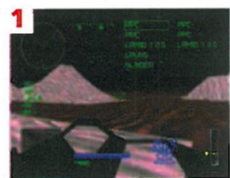
Mech Warrior



Avanzamos dando pasos de gigante hacia el futuro, a una época en la que robots guerreros de dos piernas campan por la Tierra, como lo hacían aquellos típicos engendros de la Guerra de las Galaxias.

Como sucede con la contemplación de una pintura de estilo abstracto, que requiere una interpretación para dar orden y sentido a lo que inicialmente podría parecer un conjunto de trazos inconexos, la visión del mundo postapocalíptico de Activision nos dejó inicialmente desconcertados. Sin embargo cuando pudimos probar el CD, esta sensación de confusión se transmutó rápidamente. Todo tomó forma: «Seguramente estábamos ante un buen simulador de combate con generosas dosis de estrategia y aventura».

El mundo ficticio de *Mech Warrior* tiene su propia historia real. Se inspira en un juego de estrategia militar de sobremesa denominado *Battletech*, de gran éxito en los Estados Unidos. Activision lanzó una primera versión de *Mech Warrior* para SuperNintendo. Le siguieron versiones superiores para PC y una secuela para SuperNintendo, denominada *MechWarrior 3050*.





[1] Los Mechs son muy fáciles de controlar y máquinas bélicas de manejo muy intuitivo.
[2] ¿Lo encuentras alguna similitud con *La Guerra de las Galaxias*?
[3] Uno de los extraños paisajes.

[1] Como en un simulador de vuelo, sólo que a ras de suelo: ves las cosas a través de la mirilla y disparas. [2] Poco íntimo e impersonal. [3] El nivel helado lo encuentras en todas partes.

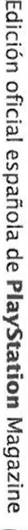
A diferencia de la versión para SuperNintendo que hace uso de unos *sprites* muy complejos, tanto la versión para PlayStation como para PC incorporan gráficos poligonales.

Si lo que te interesa es una historia envolvente y compleja, *Mech Warrior* no te decepcionará: debes controlar un artefacto de dos piernas y bastantes cañones y disparar contra todo bicho viviente. Es como controlar un avión en vuelo rasante en un simulador aéreo de batallas, mientras intentas poner a tiro a tus enemigos para destruirlos. Edificante, ¿no? Sin embargo, la persecución pertinaz de enemigos se ve enriquecida por la existencia de elementos de estrategia y aventura. En PlayStation, *Krazy Ivan* es lo que más se le parece.

El apartado técnico proporciona muchas alegrías; en primer lugar, disponemos de una frecuencia de imágenes por segundo suficientemente alta como para disfrutar de acción en tiempo real. Además, la opción de enlace serie te permite competir contra un amigo. Por otro lado, en lo que respecta a las misiones, el modo Instant Action pone a tu alcance 10 planetas distintos y 12 Mechs diferentes, mientras que en el modo Allegiance, los jugadores pueden acceder al laboratorio y personalizar su Mech.

En lo concerniente a la acción, no querríamos lanzar conclusiones antes de que sea analizado por nuestros expertos. De momento, siempre puedes ir haciendo boca con las imágenes impactantes que te adjuntamos.

EDITOR	**Activision/Proein**	DISPONIBLE	**Marzo**	JUGADORES	**Uno o dos**
FABRICANTE	**Quantum Factory**	ORIGEN	**Estados Unidos**	GÉNERO	**Shoot 'em up**



Porsche Challenge



¡Por fin podrás tener un deportivo a precio de ganga! Paralelamente al lanzamiento de un nuevo modelo de Porsche, Sony pone a la venta un juego nuevo.





[1] inicialmente, la cámara ofrece una visión del coche desde esta perspectiva; después el plano muestra el interior del coche. [2] Las reproducciones de los Boxsters están cuidadas hasta el último detalle. [3] Bonita sombra violeta. [4] Comprueba el escáner, botón izquierdo.

Cuando una firma prestigiosa como Porsche acude a ti con la idea de producir un juego para su último y espectacular deportivo, será porque algo estarás haciendo bien.

«Porsche acudió a nosotros porque el modelo Boxster es el primer coche nuevo que lanzan al mercado en 18 años y querían promocionarlo con algo diferente. Se trata de un automóvil concebido para la gente joven y deseaban subrayar el hecho de que es un coche deportivo de verdad y no sólo un GTI.» Así lo asegura **Pascal Jarry**, el responsable del área de desarrollo de Sony, que nos cuenta cómo empezó toda la historia de *Porsche Challenge*. «Les contestamos que si deseaban un anuncio puro y simple, no podíamos hacerlo, pero si lo que querían era un juego, entonces sí que estaríamos encantados de llevarlo a cabo. Fuimos a Stuttgart —continúa Jerry— a conducir un Boxster por la pista de pruebas para ver qué se sentía, y luego Porsche nos envió todos los diseños y detalles técnicos para que la representación del automóvil fuera perfecta.»

La esperanza Porsche

Desde las primeras demostraciones, el manejo se ha hecho más elegante y la apariencia poligonal de los elementos visuales se ha suavizado; de hecho, el juego está próximo a ser completado.

Lo que tenemos ahora es un coche de carreras para uno o dos jugadores (pantalla dividida). En la opción de un solo jugador, el movimiento de los conductores ha sido capturado por ordenador. En la modalidad de dos jugadores, en cambio, los vehículos descapotables están cubiertos, simplemente porque estos personajes afectarían al ritmo de la carrera en la pantalla dividida. El juego consta de dos opciones: arcade y simulación. Como suele ocurrir, el modo arcade te permite ir a toda pastilla con relativa facilidad, mientras que el de simulación requiere un poco más de paciencia y aplicación.

Durante el desarrollo del juego, los programadores consideraron necesario no limitarse a completar unos cuantos circuitos con diferentes niveles de dificultad. Para re-



Cuatro chicos y dos chicas componen los seis personajes diferentes del juego.



Para acceder a la sección interactiva se deben completar las anteriores áreas

■ EDITOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Reino Unido**
■ FABRICANTE	**Sony**	■ GÉNERO	**Carreras**
■ DISPONIBLE	**Abril**	■ JUGADORES	**Uno o dos**

[1] Siempre se tuvo la intención de crear un juego para dos jugadores utilizando una pantalla dividida. Sony es consciente de que poca gente juega usando el cable de enlace. [2] Cada coche se compone de unos 500 polígonos. Parecen muy lisos. [3] Los programadores han incluido dos perspectivas; la interior del coche y la posterior a una cierta altura. [4] Una carrera muy reñida.



PORSCHE Challenge Boxster

Además de la **música interactiva**, el juego también cuenta con **distintas personalidades para los conductores**

dondear la faena, añadieron una sección interactiva, una área sólo accesible después de completar las anteriores. Esto abre una nueva área en el juego, en la que se van dejando caer obstáculos en tu camino, a la vez que se te revelarán atajos. Nunca dos juegos serán iguales. *Porsche Challenge* también es el primer coche de carreras que experimenta con la música. Pascal está ansioso por explicarlo: «Estamos utilizando música interactiva, cuyo efecto será como en las películas: cuando cambie la acción, también cambiará la música para adaptarse a las emociones que sugieran los acontecimientos. Proporcionará al juego un toque más ambiental».

Un coche con carácter

Además de la música interactiva, el juego también ofrece conductores con diferentes personalidades. Según Pascal: «Se pueden seleccionar seis personajes, cuatro chicos y dos chicas. Cada personaje se comportará de un modo distinto según las condiciones y la situación, y sólo llegas a conocerles a base de jugar. Todos están generados mediante técnicas de captura por ordenador, realizan sus propios movimientos y sus voces se ciñen al personaje».

Los coches se componen de unos 500 polígonos y el tinglado se reproduce a unos 30 cuadros por segundo. Pero, seguramente, el ingrediente más importante para disfrutar participando en cualquier carrera es la manera cómo se conduce el coche, y los creadores de Sony han ido retocando este aspecto desde el primer día.

Y, por supuesto, con las dos secciones arcade y simulación, han debido trabajar en dos campos a la vez. Este juego está a punto ser concluido; la única área importante que queda para darle el toque final es la música interactiva, para asegurarse de que aparece en el momento pertinente. El proyecto del *Porsche Challenge* lleva mucho tiempo *cociéndose* y se ha convertido en un acontecimiento por sí solo. Sin embargo, todo indica que deberemos esperar hasta abril para comprobar plenamente que las esperanzas están justificadas. Grandes perspectivas para *Herr* Porsche.

Artistas y desarrolladores




[1] Estos tipos son cuatro de los artistas de *Porsche Challenge*. Dibujan los coches, las carreras y los personajes. [2] Y ahora los programadores codifican el juego.

[1] El paisaje alpino incluye la nieve obligatoria, aunque cambien las condiciones metereológicas en el juego. [2] Estas vistas sólo se consiguen en el modo demo. [3] Los movimientos de los conductores se han obtenido a partir de técnicas de captura. [4] Nieve y hielo, la ruina del conductor.








Con explosivos en el bolsillo y un wookie siguiéndote los pasos, ya es hora de que le plantes cara al Imperio del Mal en este shoot´em up de *La Guerra de las Galaxias*.

¡*La Guerra de las Galaxias*! ¿Acaso no es el juego más emocionante del mundo? Las películas llegaron a recaudar millones gracias a una inteligente combinación de comedia de situación y acción trepidante, y parecían estar pidiendo a gritos su conversión a videojuego. Y esto es precisamente lo que han hecho en *Dark Forces* y *Rebel Assault*, de inminente lanzamiento.

Dark Forces es una réplica de *Doom* y *Rebel Assault*, un clásico *shoot´em up* espacial. Ambos aparecieron previamente para el despreciable PC, recibiendo los mejores elogios y forjándose un club de fans entusiastas.

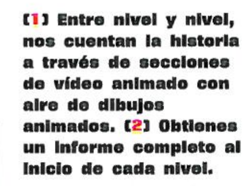


Hace mucho, mucho tiempo...

¿De qué trata *Dark Forces*? La acción comienza tras la destrucción de la Estrella de la Muerte por las fuerzas rebeldes. El inefable Darth Vader planea una vil conjura para crear una nueva raza de soldados, conocidos como Soldados de las Tinieblas.

Como jugador, te metes en la piel de un mercenario contratado por los rebeldes para echarles una mano en sus misiones. Esto se traduce en una sucesión de niveles al más genuino estilo de *Doom*, cada uno con sus propios objetivos. Prepárate para hacer frente a las hordas de tipejos malvados que aparecen a cada minuto, además de buscar mapas y pistas, rescatar gente y explorar niveles gigantescos.





[1] Entre nivel y nivel, nos cuentan la historia a través de secciones de vídeo animado con aire de dibujos animados. [2] Obtienes un informe completo al inicio de cada nivel.

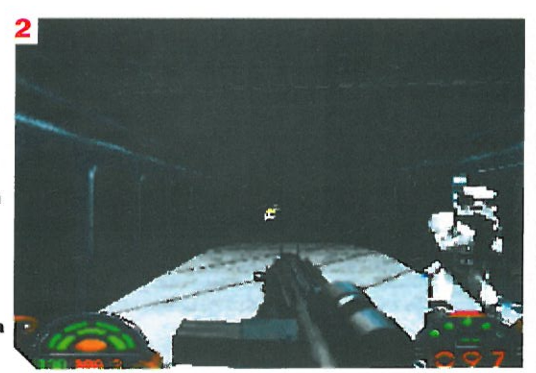




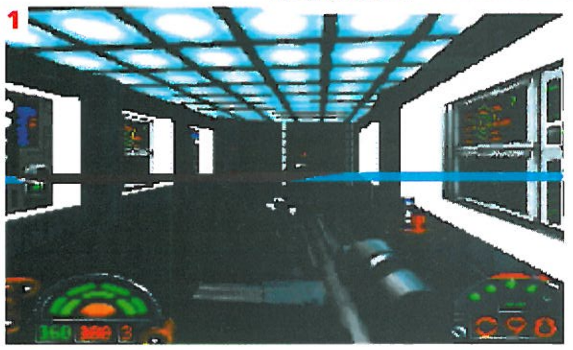
[1] Consigues la pistola de explosivos al principio del juego. [2] Las minas aparecen mucho más adelante. Comprueba cómo hacen volar por los aires a los soldados. [3] Los soldados están por doquier y a menudo aparecen en grupo. [4] Un activador.

■ EDITOR	**Erbe**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ DISPONIBLE	**Abril**	■ GÉNERO	**Shoot 'em up**
■ FABRICANTE	**Lucas Arts**	■ JUGADORES	**Uno**

[1] El marcador de la izquierda indica tu estado de salud y cómo estás de escudos de protección, mientras que el de la derecha señala el nivel de munición. [2] ¡Vaya! Perdido en la lisonja. [3] Un holograma de la Estrella de la Muerte. [4] El lanzacohetes asegura un severo correctivo con cada uno de sus proyectiles de trayectoria parabólica.







Al igual que en Doom, existe un sinnúmero de armas a recoger y habitaciones secretas por descubrir, aunque *Dark Forces* supone un avance significativo. En primer lugar, la acción transcurre realmente en tres dimensiones, con la posibilidad de mirar y de disparar en todas direcciones, factor clave para su jugabilidad. En *Dark Forces*, unas veces te lloverán las ráfagas de munición de un enemigo situado en una terraza y otras serás tú el que repartas leña desde las alturas.

Además, los niveles del juego son mucho más variados que los de *Doom*, tanto por sus dimensiones como por su orientación. Algunos transcurren en naves espaciales, otros en instalaciones del Imperio e incluso los hay que nos llevan hasta inacabables alcantarillas pobladas de repulsivos monstruos con tentáculos (extraídos de la clásica escena del triturador de desperdicios de *La Guerra de las Galaxias*). Cada nivel proporciona una sensación de juego inconfundible gracias a la gran variedad de texturas en techos y paredes y a un diseño específico para cada uno.

No te pases de listo

Otro factor que añade una nueva dimensión de emoción es el límite en el suministro eléctrico del que dependen la luz de tu casco y los visores de infrarrojos. Algunas zonas de los niveles están en tinieblas, de modo que es imposible explorar el área sin el recurso a luz artificial o a las gafas especiales. Además, en algunas ocasiones te hará falta una máscara antigas.

Por si fuera poco, dispones de un sinfín de armas estupendas, como fusiles, pistolas, ametralladoras y lanzacohetes, sin olvidar el habitual combate de puños, además de nuevas propuestas (como las granadas térmicas y las minas de relojería). Un descuido sin mayores consecuencias es que no aparecen las famosas espadas de luz. Al parecer, George Lucas en persona vetó la idea con el argumento de que, sin Caballero Jedi alguno en el argumento, estaba fuera de lugar la inclusión de sus espadas.

Aunque parezca pasado de rosca —después de todo, es sólo un juego—, uno no puede sino admirar ese cuidado obsesivo por los detalles que ha contribuido a que *La Guerra de las Galaxias* se haya hecho tan famosa. Una vez que estés metido de lleno en la historia, encontrarás una enorme variedad de monstruos.

Las tropas imperiales, que pululan por todas partes, son el gran incordio del juego. Además, deberás enfrentarte con los oficiales tocados con extraños sombreros que te resultarán familiares por la película. También aparecen toda clase de androides (algunos de los cuales se comportan como K9, de *Dr. Who*), los susodichos monstruos de las alcantarillas y un panteón que sospechamos que ha sido construido para una eventual confrontación con los Tropas Oscuras.

Es probable que analicemos *Dark Forces* a conciencia en el próximo número. Hasta entonces —no hemos podido resistir el decirlo— ¡que la fuerza te acompañe!

La acción transcurre realmente en 3-D, con la posibilidad de mirar y de disparar en todas direcciones, factor clave para su jugabilidad

[1] Las naves no impresionan tanto como las de la película, sobre todo comparadas con las de la versión revisada que se estrenará este año. [2] Siempre se agradece un poco de imaginación.

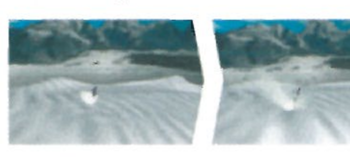




[1] Esta arma tan estrafalaria dispara babas verdes. [2] Los cambios cromáticos que acompañan a los disparos contribuyen a crear atmósfera.



Pegarte algunos golpes mientras bajas por una pendiente helada es el mínimo precio que pagarás por practicar este deporte de invierno.



Bienvenido al mundo de la pijería, los modelitos cantones y las marcas de las gafas de sol más caras.

Las competiciones de *snowboard* son una novedad en el mundo de los deportes de invierno. Es muy sencillo. Te montas en una tabla y empiezas a deslizarte como una bola de nieve; por cierto, mientras más grites, mejor.

Cool Boarders es el primer simulador de *snowboard* que aparece para PlayStation, aunque los aficionados a los deportes de riesgo ya están satisfechos con el patinaje en pista, el *mountain-bike* y el *skateboard* de *ESPN Extreme Games*

Esencialmente, el estilo de este título es similar al de cualquier otro juego de competición. Debes controlar la dirección de la tabla y la velocidad alcanzada mientras te deslizas vertiginosamente. Una vez en ruta, te ves obligado a desafiar a menudo las leyes de la gravedad y aquel que sea particularmente habilidoso podrá hacer piruetas tales como coger la tabla con ambas manos o dar vueltas de 360 grados.

La jerga del *skateboard*

Sony ha tenido el detalle de enviarnos una especie de guía, pero al tropezar con palabras como «*fakie*», «*goofy*» y «*stale fish*» nos hemos quedado algo perplejos.

Interesados por controlar la terminología *skateboard*, no hemos dudado en acudir a un experto en *skateboard* para que nos descifrara todos los enigmas: «Un «*goofy*» es cuando vas encima de la tabla con el pie derecho delante. «*Regular*» se usa cuando es el pie izquierdo el que va delante y «*fakie*» es ir en la posición contraria a lo que es habitual. «*Stale fish*» no me suena para nada.

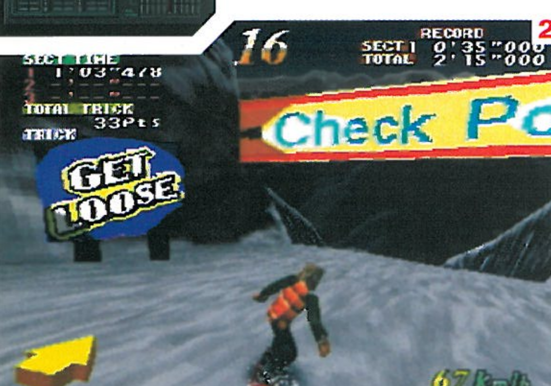
Cuando el juego esté cargado escoges entre seis tablas: dos de estilo libre, dos alpinas y dos para todo tipo de superficies. También aquí podrás escoger el protagonista antes de optar por uno de los diferentes equipos. Por cierto, la chica del sombrero amarillo no es una mala elección, el atractivo modelito que lleva le sienta muy bien. Por no hablar del







[1] Lo mejor de los deportes de invierno son los paisajes.
[2] Pulsa la X para incrementar la velocidad.
[3] Es como el *skateboard*, pero sin ruedas.



[1] ¿Te apetece oír *buena música*? Hay un montón de canciones tecno para escoger. [2] Los calentadores de color naranja están pasados de moda. Acaba con ellos.





■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	UEP-Systems	■ GÉNERO	Juego de carreras
■ DISPONIBLE	SÍ	■ JUGADORES	Uno

[1] El hombre que surgió el frío. [2] Algunos juegos de deportes tienen comentaristas; Matías Prats se habría encontrado aquí en su salsa. [3] Golpea las barreras y sufrirás espectaculares caídas. [4] Algunas tablas son especiales para determinadas disciplinas. [5] *Snowboard* en hora crepuscular. [6] Cuidado con el gran precipicio de la derecha.

aspecto ostentoso de ese pijorro. Optar por uno u otro personaje no conlleva cambios significativos en la jugabilidad. Muy diferente es, sin embargo, lo que ocurre con la elección de la tabla que utilizarás para la competición.

Por si no lo sabías, hay diferentes tipos de nieve –polvo, normal o dura— y la tabla escogida determinará tu actuación y condicionará tus piruetas. Es recomendable, en este sentido, que el principiante empiece con una tabla para todo tipo de superficies.

Competidor artificial

Los adversarios gobernados por la inteligencia artificial del juego (que serán tus únicos rivales, ya que no existe modo de dos jugadores) pondrán a prueba tus habilidades en diversos niveles de dificultad. La verdad es que el juego tiene puntos muy extraños: al inicio de la prueba, cuando te deslizas pendiente abajo por la colina, tu propio personaje se divide en dos, dando lugar a un competidor.

Lo que nos ha llegado de Sony es una versión inacabada, pero que basta para hacernos una idea. Algunos de los giros son difíciles de controlar, pero si pulsas como un poseso el botón del cuadro puedes llegar a realizar un *«edge»* o, como diría un no iniciado, un giro alucinante.

Aunque también está en tu mano hacer saltos y piruetas en medio del aire, *Cool Boarders* avanza a ritmo lento, aunque esperamos con ilusión volver a encontrarnos con él en un futuro cercano.

Algunas veces tienes que desafiar las leyes de la gravedad. Algunos escogidos podrán hacer *edges*, o sea, piruetas alucinantes, según los no iniciados





Escoge cualquiera de las tres opciones: Principiante, Avanzado y Experto.



[1] La pista para Expertos es lógicamente la más dura. Contiene abundantes giros de 90° y además hay que evitar un río. [2] Humm, llegó el momento decisivo. [3] Derrapando en la nieve.

Juego Virtuoso

Al parecer, todo el mundo está de acuerdo en que jugar al billar resulta la mar de entretenido. Lo único que podemos decir nosotros es que vamos a comprobarlo.

B illar virtual?... A ver si lo pillo... ¿Quieren que me quede delante de una pantalla, dándole a los botoncitos para meter una bola en un agujero de una mesa virtual? ¡Pero si en el bar de abajo tienen mesas y hay personas, y ambiente, y bolas de verdad! Supongo que el disco éste lo regalan, ¿no?» La reacción está justificada. Con los juegos de lucha, por ejemplo, no se puede decir lo mismo, pero billar en una consola... ¡ufff!. Ni humo, ni cervezas, ni charla con los amigos y las amigas. Mal asunto.

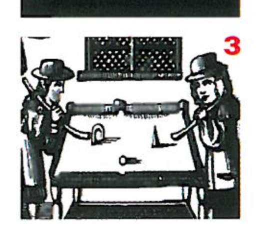
Los recién llegados al mundo de los juegos de ordenador puede que se sorprendan del éxito que consiguieron en el pasado simulaciones de juegos como el billar, culpable de muchas horas de juventud disipada. Hasta hubo un individuo (que responde al curioso apelativo de Archer McClean) que se hizo rico y famoso inundando los mundillos del PC y de Amiga con sus geniales adaptaciones de este deporte de sobremesa.

Juego definitivo

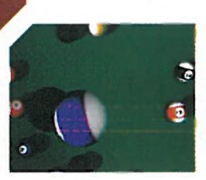
La mayoría opina que *Virtual Pool* sigue siendo el juego de billar definitivo, el mejor, incluso 18 meses después de su lanzamiento. Así que Celeris, los programadores del original para PC, están ultimando la versión para PlayStation. Se trata de un clon casi idéntico al original: muchas y variadas posiciones de cámara, opciones de ajuste fino de la tacada, y tres variantes de billar con agujeros. Está el habitual de ocho bolas, el de nueve (en el que las bolas se colocan en forma de diamante y por orden numérico) y aquel en el que se consiguen puntos por cada bola que se cuela (intencionadamente, claro).

El disco también contiene una historia del billar, escrita en un estilo muy informal —a lo Monty Python— y una buena colección de tacadas magistrales mostradas en secuencia de vídeo. Aun así hay que reconocer que, en estos tiempos de gráficos visualmente impresionantes, este juego no resulta muy atractivo (al menos así, a primera vista). Sin embargo, lo que se puede garantizar es que con esta versión para consola se jugará tan bien como con el original, que como ya hemos dicho tuvo el éxito que tuvo (y que sigue teniendo).

[1] Si no tienes ni idea, el Tutorial pone a tu disposición a un experto del billar que te revela todos sus secretos en unas secuencias de vídeo gloriosas. [2, 3] ¿Dónde y cuándo se inventó el billar? Consulta la Enciclopedia.



[1] No todos somos campeones de billar, así que los negados con los ángulos (y los novatos) se alegrarán de saber que de eso ya se encarga el propio sistema del juego. [2] ¡Pues claro que te deja bajar la cámara hasta este punto de vista a ras de mesa, faltaría plus!





EDITOR	Virgin	DISPONIBLE	Marzo	JUGADORES	Dos
DESARROLLADOR	Celeris	ORIGEN	Estados Unidos	GENERO	Simulador de billar

BIGOTES FELINOS

Érase una vez un sujeto pequeño y peludo que plantó cara al poderoso erizo de las púas azules. Pero ¿podrá derrotar a la formidable PlayStation?



ACCOLADE

La PlayStation, todavía un púber en el género de plataforma, ha demostrado su vitalidad con la llegada de dos ejemplares de 3-D. *Crash Bandicoot* es todo un carácter (el título bandera de Sony), y Crystal Dynamics le ha dado hace poco la réplica con el majestuoso *Pandemonium*. Por lo demás, en el menú hay para todos los gustos: desde competentes conversiones de la SuperNintendo hasta ensayos de 2-D de nueva generación poco inspirados. Ahí están, por ejemplo, *Mickey's Adventures* y *Rayman*. A su lado, *Jumping Flash* es una obra maestra.



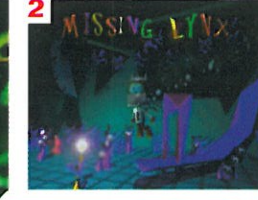
Mundos 3-D

El lince Bubsy, incansable aspirante a erizo desde sus días en Mega Drive, vuelve a la carga, sólo que esta vez en 3-D y sin ánimo de emular a ningún Sonic. La acción se basa en la fórmula saltar, recoger y disparar, sólo que ahora puedes girar 360º y hacer todo eso desde cualquier rincón de 16 mundos inmensos. Representados en 3-D y en tiempo real, esos mundos están infestados de Woolies, los pérfidos enemigos del lince Bubsy. Sabemos de buena tinta que les encanta disparar a las narices y arrojar pedrolos.

La idea es que te hallas inmerso en todo un mundo de dibujos animados, por cuyos rincones podrás correr, saltar, volar y patinar a voluntad. Si tienes algún amigo y un *pad* de sobras disfruta de un cara a cara con la opción de competición simultánea para dos jugadores.

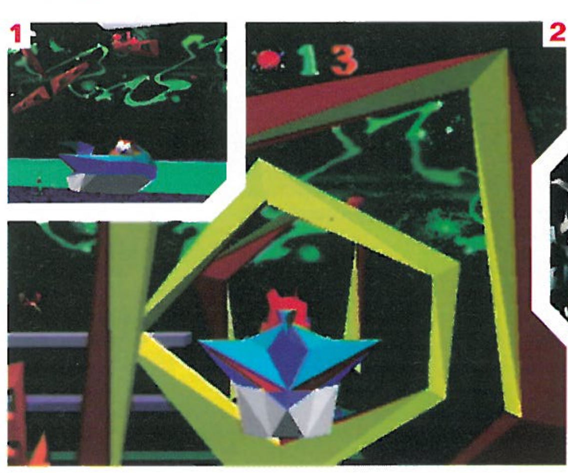
El quid de la cuestión es si el mundo 3-D mejorará de verdad la experiencia de juego. En el plano visual, lo que hemos visto de Bubsy tiene una pinta estupenda y tanto los diálogos como las localizaciones prometen ser espléndidos. La receta final se está acabando de hornear (os la serviremos próximamente con el beneplácito de los *chefs* de Accolade).

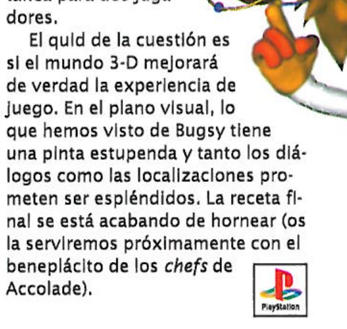






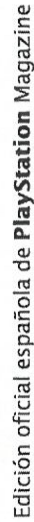
[1] Vaya, vaya, qué coincidencia... desde atrás, el lince Bubsy tiene un parecido extraordinario con uno de los compinches de Top Cat. Creemos que se trata de Lance. [2] El nuevo Bubsy se encuentra inmerso en un mundo en 3-D. [3] ¡Sí, es Lance, de Top Cat! Y ése es su callejón.





[1] El transporte de Bubsy no se limita al poney de Shank. [2] Está sobre Warp Factor Nine, en una nave espacial. Y en 3-D a tiempo real. [3] El juego rebosa magníficas secuencias.

■ EDITOR	Proein	■ DISPONIBLE	Marzo	■ JUGADORES	Uno o dos
■ FABRICANTE	Accolade	■ ORIGEN	Reino Unido	■ GÉNERO	Plataformas



Tenka



Muchos han intentado —en vano— llegar a la altura de *Doom*. Veamos si los de Psygnosis tienen lo que hay que tener para llevar el género a un estadio superior.



Nos encontramos en el año 2096 (es decir, 12 meses antes de que te hagas corredor de fórmula *Wipeout*), te llamas Tenka («fuego del cielo» en japonés) y habitas en una colonia espacial, una de las muchas que surgieron cuando, a causa de guerras interminables, la Tierra dejó de ser un lugar habitable. Pero esta colonia en concreto no solucionará el problema de las guerras, porque resulta que sus habitantes se dedican a trastear con el ADN de la gente y a convertirlos en guerreros Bionoides: medio humanos, medio máquinas.

[1] Como en *Wipeout*, el futuro es desolador e iluminado exclusivamente con luces de neón. Cuestión de ambiente. [2] Y, también como en *Wipeout*, los gráficos son excelentes. [3] Se nota, ¿no?

Refrito *Doom*

Es lógico que tan perversos propósitos provoquen tu ira, así que decides tomarte la justicia por tu mano y arruinar los planes de esos jerifaltes usando una sutil estrategia: coger una pistola y cargarte a tiros a todos los Bionoides de la colonia.

Tenka parte de la idea general de *Doom* para someterla a un *lifting* y, posteriormente, a una sesión de maquillaje absolutamente necesaria. Hace años que corren por ahí muchos juegos con esa misma estructura, así que ya era hora que alguien los llevara al siguiente estadio. ¿Se ha conseguido? Veremos. Tendrás que esperar a que se publique el juego para leer nuestra reseña y saber si los esfuerzos de Sony se han visto recompensados. Pero, mientras tanto, podemos explicar qué áreas pretenden mejorar. La primera, los gráficos. Como de costumbre, Sony ha invertido una gran cantidad de tiempo en perfeccionar los aspectos visuales. Las figuras de los enemigos, por ejemplo, que en *Doom* eran *sprites*, aquí están confeccionadas con polígonos y texturas. O sea que cuando te acercas a ellos no te encuentras con un batiburrillo de píxels enormes.

La jugabilidad también ha sufrido una renovación. La estructura plana y angular de *Doom* estaba muy bien para la época, pero Sony ofrece a los jugadores una nueva estructura que es una gozada. Un mundo con múltiples niveles, constituidos sobre todo por paredes y techos curvos. También han añadido la posibilidad de mirar y disparar hacia arriba y hacia abajo.

Sin embargo, no queremos acabar sin añadir que *Doom* sigue siendo, un gran juego. Muchos han pretendido imitar su genial receta, pero casi nadie ha conseguido captar toda su esencia. Sobre el papel parece que *Tenka* entra en juego con una ventaja sobre los otros pretendientes, pero aún no hay la suficiente información como para establecer su superioridad. Así que no podemos concluir que las mejoras mencionadas hagan de *Tenka* un juego mejor que *Doom*. Cuando tengamos el producto final os daremos nuestra opinión en un próximo PlayTest.




[1] ¿Podría ser *Tenka* mejor que *Doom*? [2] Los gráficos ya son un punto seguro a favor del primero. [3] Y, por lo que hemos visto hasta ahora, la jugabilidad tampoco está nada mal.




Lo que está claro es que, por su aspecto, *Tenka* ofrece más profundidad que *Doom*. Es mucho más completo.

EDITOR	Sony	DISPONIBLE	Abril	JUGADORES	Uno
FABRICANTE	Psygnosis	ORIGEN	Reino Unido	GENERO	Shoot 'em up 3-D

Intro



Al igual que muchas películas y series de dibujos animados, la secuencia de introducción se inspira en la estética Manga



Psique Punk's

¿Un beat´em up al estilo manga en el que los contrincantes gravitan en una cancha cúbica? Está claro que se trata de una idea insólita...

Ha aparecido un nuevo título del género beat´em up. Nosotros ya casi habíamos satisfecho nuestro apetito con juegos tradicionales en 3-D y 2-D, como *Tekken 2*, *Mk Trilogy* y *Super Street Fighter Alpha*, que ya han afianzado su posición. Pero ahora continúa la búsqueda para descubrir otras dimensiones...

El argumento

Nos encontramos en el año 2010. Los psiberguerreros creen estar en posesión de poderes especiales como la percepción extrasensorial. Tales personajes clarividentes, psicocinéticos y telepáticos conforman un grupo agresivo, aunque ingenioso, controlado por oscuras agencias gubernamentales que, en nombre de la ciencia, los utilizan para realizar pruebas de investigación psíquica. Estas cobayas humanas son puestas a tal número de pruebas y experimentos tortuosos que ya nunca les será posible volver a llevar una vida normal.

En este punto, entra en escena un hombre llamado Keith, un personaje muy poderoso, que anima a los guerreros a sublevarse y buscar la Utopía. Sin embargo, en el transcurso de estos acontecimientos se produce un giro inesperado –al estilo de *La dimensión desconocida*–, ya que Keith es en realidad un sujeto perverso que odia a la humanidad. Los pugilistas deberán enfrentarse a este individuo despótico para salvar la Tierra de la Destrucción.

Si ya has asimilado la información de este análisis previo o ya has repasado las capturas, te darás cuenta de que las batallas se libran en un emplazamiento en forma de



Como puedes observar, el juego tiene un peculiar estilo manga. Los personajes, el color y la forma causan esa impresión.





[1] Los luchadores están situados en un cubo transparente, que se parece mucho a esas pistas de squash que aparecen en los partidos televisados. [2] Cuando se para el reloj, el que esté menos machacado será el ganador.



- Nombre: Burn Griffith
- Edad: 18
- Lugar de nacimiento: EE.UU.
- Sexo: Varón
- Ocupación: Estudiante de instituto
- Habilidad: Rayo



- Nombre: Wendy Ryan
- Edad: 15
- Lugar de nacimiento: Australia
- Sexo: Hembra
- Ocupación: Estudiante
- Habilidad: Viento



- Nombre: Emilio Michaelov
- Edad: 14
- Lugar de nacimiento: Rusia
- Sexo: Varón
- Ocupación: Sujeto al desarrollo de PES
- Habilidad: Luz

■ EDITOR	**Arcadia**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ FABRICANTE	**Acclaim**	■ GÉNERO	**Beat 'em up**
■ DISPONIBLE	**Abril**	■ JUGADORES	**Uno o dos**











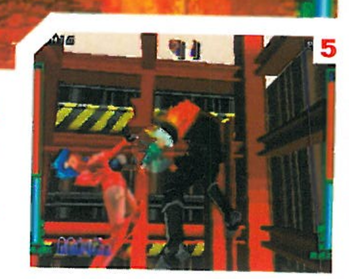
Como en cualquier manga, es inevitable la presencia de una chica de cabello rosa y grandes ojos azules y de un villano que abusa de la loción contra la calva.

[1] Los luchadores se preparan para entrar en escena y batallar. [2] Todo está hecho de alambre. [3] Los personajes tienen un aspecto muy peculiar, realmente bello. [4] Esperemos que este luchador haga su trabajo. Esperemos salir con vida del asunto. [5] Todavía otro campo de batalla.

1


2


3
4


5


Las leyes de la gravedad no afectan a los luchadores: pueden adoptar cualquier posición en la arena

cubo. Cada personaje tiene su «cancha» y, menospreciando las leyes de la gravedad de Newton y Ridley, pueden flotar por los aires.

El juego

Hay bastantes opciones de juego en *Psychic Force*. Puedes escoger el modo Arcade/Story cuando quieras que uno de los pugilistas luche contra los ocho restantes. Cada episodio te planteará un nuevo desafío, y cuando se pare el reloj, el jugador que esté menos maltrecho, se lleva el premio. Existe una modalidad de dos jugadores para los que aún tengan amigos. Además, podrás practicar con cada uno de los personajes en la opción de entrenamiento.

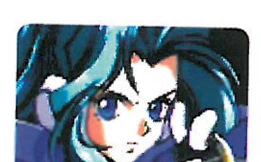
En *Psychic Force* el manga es omnipresente. Desde que aparecen los títulos de crédito hasta las últimas secuencias vemos que la animación tiene ese estilo genuino japonés. De hecho, el juego se parece mucho a las series de dibujos que uno se traga los sábados por la mañana. Los polígonos están estudiados y son bastante angulares. En cuanto a la imagen, *Psychic Force* tiene pocas posibilidades de ganar un premio, no como *Toshindens* y *Tekkens* que todavía se llevarían alguna medalla.

Cada pugilista puede escoger entre una serie de «ataques psíquicos», formados por movimientos y combinaciones especiales. Como ya hemos dicho, los luchadores no se mueven según la ley de la gravedad, así es que dentro del recinto cubicular pueden ocupar la posición que deseen. Puedes dañar al adversario con la ayuda de unos proyectiles y, si estás algo lejos del enemigo, sólo con apretar un botón podrás saltar hasta la zona invisible del campo de batalla.

Éste es un tipo de luchador al que te enfrentarás muy pocas veces. Puedes estar seguro que le daremos buena publicidad cuando llegue el momento preciso.




Puede parecer peloteo pero, sinceramente, hay luchadores por doquier.




- Nombre: Sonia
- Edad: 17 (externamente)
- Lugar de nacimiento: Ninguno
- Sexo: Hembra
- Verdadero ser: Objeto con vida artificial
- Habilidad: Electricidad



- Nombre: Richard Wong
- Edad: 34
- Nacimiento: Hong Kong
- Sexo: Varón
- Ocupación: Presidente de una compañía comercial
- Habilidad: Tiempo



- Nombre: Brad Kirsten
- Edad: 24
- Lugar de nacimiento: Alemania
- Sexo: Varón
- Ocupación: Desconocida
- Habilidad: Psicocinética



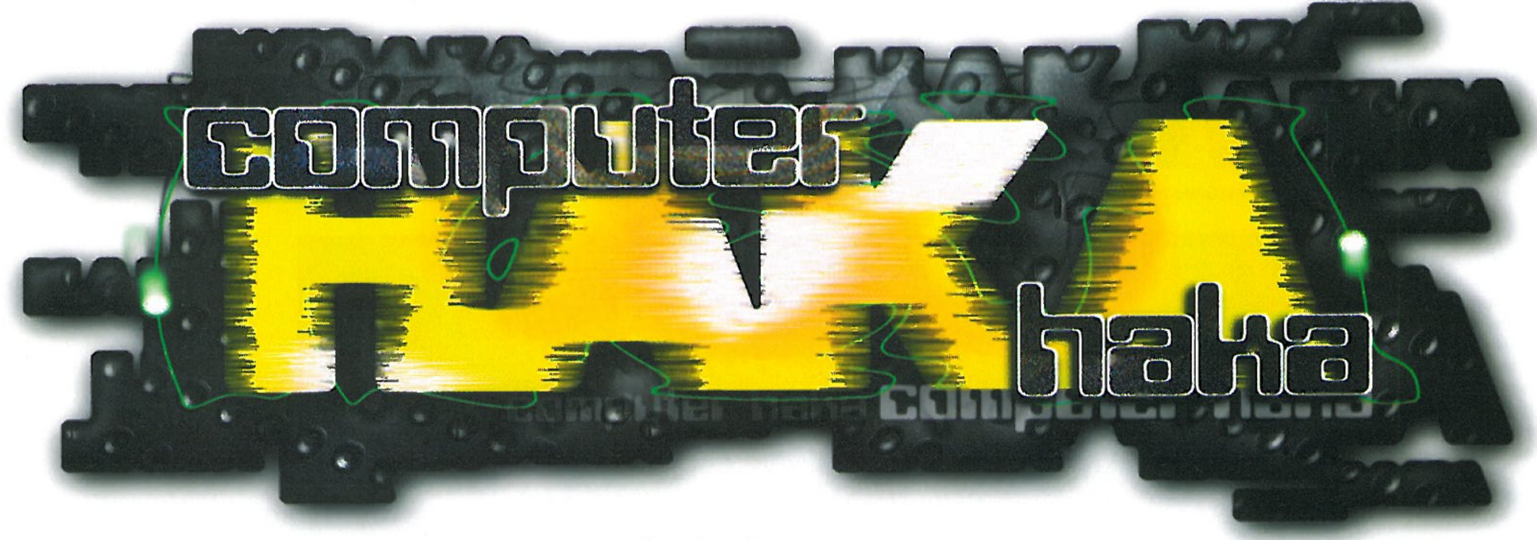
- Nombre: Gemma Rikudoh
- Edad: 53
- Lugar de nacimiento: Japón
- Sexo: Varón
- Ocupación: Monje
- Habilidad: Mago



- Nombre: Gates Oltman
- Edad: 37
- Lugar de nacimiento: EE.UU.
- Sexo: Varón
- Ocupación: Soldado
- Habilidad: Armas



Jonah Lomu Rugby



En el transcurso de un partido de fútbol en la universidad de Rugby, un joven emprendedor, William Webb Ellis, cogió el balón con las manos y salió volando hacia la portería contraria. Había nacido el rugby...

Un gran chico, este Jonah. Todos los que tuvimos la fortuna de ver la manera como se quitó de encima de un simple manotazo al «pequeño» Underwood en la semifinal de la Copa del Mundo de rugby en Sudáfrica podemos dar fe de que Jonah es realmente «un gran chico».

¿De qué otra manera se puede calificar a un deportista, nacido en 1975, que mide 1,95 metros y pesa 118 kilos, y que es capaz de correr 100 metros sobre hierba en menos de 11 segundos? En Birmingham tuvimos la oportunidad de echarle un vistazo a *Jonah Lomu Rugby*, el nuevo juego coproducido entre Rage Software (responsables, entre otros, de *Striker 96*) y Codemasters.

Un juego ignorado

El rugby nunca ha sido el juego favorito de los programadores de simuladores de deportes. Hasta ahora, Audiogenic sólo había realizado un par de bien intencionadas tentativas para Amiga, y también hubo otro proyecto para Megadrive, pero nada más. ¿ Entonces qué es lo que motivó a Rage a emprender este proyecto?

Trevor Williams, uno de los jefazos de Rage, nos lo explicó: «Como gran aficionado a este deporte, creo que no se había tratado al rugby como se merecía. Al terminar *Striker'96*, vimos que un simulador de rugby basado en *sprites* podría no sólo quedar bien, sino que además podía discurrir a la velocidad adecuada. Hacer uso de polígonos, en cambio, hubiera ralentizado el juego demasiado».

Puede objetarse que descartar los polígonos para decantarse por los menos modernos *sprites* es una decisión un poco arriesgada, casi un paso hacia atrás; sin embargo, aunque los jugadores tienen un aspecto bastante menos realista que, por ejemplo, sus homólogos de Actua Soccer, lo cierto es que tampoco están tan mal, y tiene la ventaja de que los 30 jugadores y el árbitro pueden moverse por la pantalla al mismo tiempo sin que repercuta sobre la fluidez del juego.

Para que las animaciones de los jugadores fueran lo más realistas posibles, Rage no reparó en gastos, y hasta se contrataron los servicios de un jugador de rugby semiprofesional para grabar sus movimientos; al parecer, el muchacho sudó a chorros, pero seguro que no más que el infortunado Tony McCabe, a quien se le encomendó la realización del proyecto. Como programador jefe de la inteligencia artificial , él fue el encargado de asumir el tremendo desafío.

Movimientos realistas

El trabajo de Tony consistió en asegurarse de que la velocidad del



[1] El rugby es un deporte muy difícil de simular en la pantalla de un ordenador. [2] Sobre todo por la complejidad que alcanzan algunas jugadas, en las que intervienen casi todos los jugadores de los dos equipos.



[1] Podrás participar en cuatro torneos distintos. [2] Jonah Lomu es mucho más grande que los demás jugadores, pero esto también ocurre en la realidad. [3] Australia contra Nueva Zelanda, duelo en la cumbre del rugby mundial.

Biografía de Jonah Lomu



¿Quién es Jonah Tali Lomu? Este neozelandés, nacido en el archipiélago de Tonga, pasa por ser el ala más poderoso de la historia del rugby; mide casi dos metros, pesa 115 kilos y es rápido como el viento. Pero es también el hombre que ha ido rompiendo, con una regularidad alarmante, todos los récords de este deporte: fue el jugador más joven de la historia en vestir la camisola de los All Blacks a los 19 años y 45 días, y el jugador más joven en conseguir diez ensayos en un partido. Incluso ha protagonizado, junto a los hermanos Underwood, un anuncio para una marca de pizza. Considerado el jugador más difícil de placar del mundo, no intenta esquivar a sus rivales, sino que les pasa por encima, aplastándoles bajo sus pies. Impresionante, ¿no?

■ EDITOR **Codemasters**	■ ORIGEN **Reino Unido**
■ FABRICANTE **Rage Software**	■ GÉNERO **Simulador de rugby**
■ DISPONIBLE **Abril**	■ JUGADORES **Uno a cuatro**









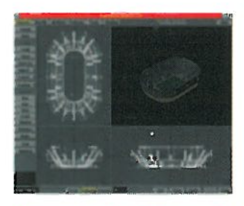


[1] Sólo ha transcurrido un minuto, pero Nueva Zelanda ya está cerca de hacer su primer ensayo. [2] Ensayo de Jonah Lomu. ¡Qué sorpresa! [3-5] La secuencia de introducción del juego nos muestra a un grupo de jugadores con cara de pocos amigos. ¿Quién dijo que el fútbol era un deporte diferente?

juego fuera la adecuada y conseguir que los pequeños *sprites* jugaran al rugby como auténticos jugadores. Hay que tener en cuenta que el rugby *amateur* no es un deporte fácil de llevar a la pantalla del ordenador. Algunas jugadas, como las *melés* o los *mauls*, son particularmente difíciles de simular; baste, como ejemplo, el hecho de que la inteligencia artificial de las *melés* tuvo que ser reescrita hasta seis veces antes de que en Rage se dieran por satisfechos con el resultado obtenido. «Llevo trabajando en el juego 12 meses», nos confesó Tony. «Una de las mayores dificultades ha estribado en conseguir que el balón se moviera correctamente, ya que el balón de rugby, al ser ovalado, nunca bota dos veces seguidas de la misma manera. Debido a esto, tuvimos que programar tantos posibles movimientos de balón como pudimos, pero creo que hemos hecho un buen trabajo». Los programadores de juegos de rugby habían tenido en el pasado auténticos quebraderos de cabeza para simular con éxito las jugadas fundamentales de este deporte, en especial algunos de los aspectos más dinámicos del juego. Mientras que antes el resultado de una *melé* dependía exclusivamente del frenesí con que zarandeases el mando del joystick, en *Jonah Lomu* es más una cuestión de coordinación: las *melés* y las *touches o* requerirán orden y habilidad a partes iguales, y tendrás que ser tú quien decida cómo y en que momento quieres que tu equipo haga un *maul* o forme una *melé*.

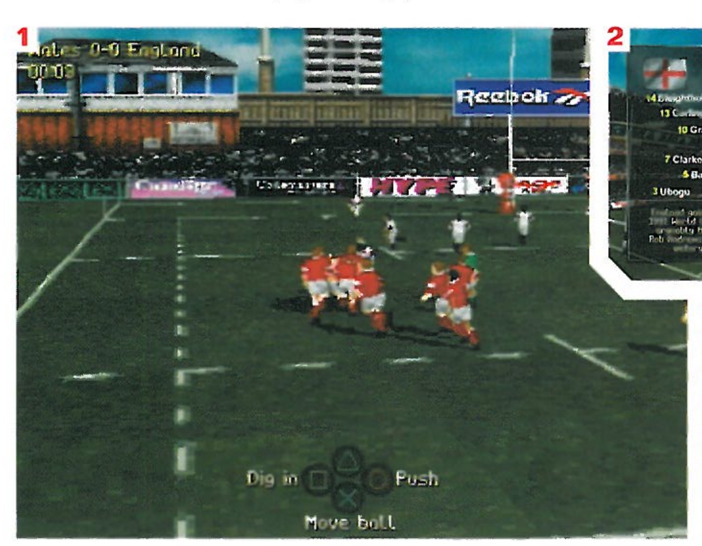
Rage adquirió los derechos de sonido del Francia-Inglaterra jugado en Twickenham la temporada pasada, correspondiente al torneo 5 Naciones. Además, en lugar de los cada vez más importantes clubes profesionales, en Lomu se ha optado por incluir sólo selecciones nacionales. Hay 30 selecciones de todo el mundo, y en ellas podrás encontrar a todos los jugadores «reales». La valoración que recibe cada jugador será la media de las puntuaciones que obtenga en 20 apartados distintos, y también se valorarán según su peso y su altura. Según Tony, «la idea es que cada equipo destaque por alguna cualidad en especial, que tenga algún punto fuerte. Por ejemplo, aunque Argentina no sea el mejor equipo del mundo, es sabido lo fuertes y correosos que pueden llegar a ser. Lo que se ha buscado es que el jugador tenga que adaptar su estrategia al equipo con el que esté jugando». Como era de esperar, Jonah Lomu es el jugador más sobresaliente del juego; además de ser enorme, una vez en carrera hacia la línea de marca resultará imparable, lo que no es más que un reflejo de la realidad.

Tampoco falta ninguno de los alicientes habituales en otros simuladores de deportes: podrás participar en el 5 Naciones o en la Copa del Mundo, seguir el juego desde varias cámaras distintas, o incluso jugar bajo un chaparrón. Hay cuatro campos de juego diferentes, pero por desgracia Rage no se ha atrevido a copiar los estadios reales. El lanzamiento de Jonah Lomu estáprevisto para abril.





En la realización del juego se han utilizado modelos alámbricos como éstos. Al ser ovalado, un balón de rugby nunca bota dos veces de la misma manera. Debido a esto, la programación del juego es muy complicada.









[1] Este estadio no es ni Twickenham ni Arms Park, pero bien podrían ser Inglaterra contra Gales. [2] El equipo inglés del juego es un poco diferente del que existe en la actualidad. [3] ¿Quién se lo ha comido todo? Por el aspecto de sus jugadores, parece haber sido Inglaterra. [4] Nos toca jugar en McCabe Park, [5] Irlanda contra Francia.

Wreckin' Crew



¡Quítate de en medio, somos la banda de la destrucción!
Los *Meteoritos* no hemos nacido para las buenas maneras.

La visita a QuickDraw Software, la pandilla de programadores que labora en *Wreckin' Crew*, fue la culminación de dos días frenéticos de aviones, trenes y automóviles para los corresponsales de *PSM*. Vallecas, Bath, Reading, Heathrow, Leeds, Heathrow, Roehampton, Vallecas... ¡Uf!

Steven Pearce y Lloyd Baker fundaron QuickDraw Software en 1995. La experiencia conjunta del equipo actual en la industria supera el medio siglo. Han trabajado para Sega, Psygnosis, Electronic Arts, Disney, Activision, Domark y Mirrorsoft y otros. En los últimos años, sus integrantes han colaborado en más de 40 juegos, incluyendo *Alien 3*, *Prince of Persia*, *Pagemaster*, *Rainbow Islands*, *Marco's Magic Football* y *Maui Mallard*, de Disney.

Cuando la división europea de desarrollo interno encontró su propio final (en 1966), todos los artistas punteros de su producto hallaron asilo en Quickdraw.

Su primera creación, *Wreckin' Crew*, un juego de carreras que homenajea a *Mario Kart* (un viejo título de Super Famicon). Cierto, han aparecido juegos de carreras para PlayStation a mansalva, pero eso no significa que todos sean buenos. Quien firma este artículo odia *Street Racer*, dejaría *Destruction Derby* en la estantería y disfruta como un enano con *Ridge Racer*. Otros prefieren los encantos deportivos de *Need For Speed* o las emociones aladas de Wipeout.

Siempre habrá lugar para otro juego de carreras, a condición de que su calidad y, lo que es más importante, su grado de innovación, sean algo más que meros espejismos.

Wreckin' Crew es un juego de carreras con formato de dibujos animados, al estilo de *Mario Kart*, aunque sus gráficos son muy superiores. Steven Pearce asegura que «los personajes del juego pueden tener un aire de dibujos animados, pero el desarrollo del juego y los escenarios son otra historia. Los coches son réplicas cuidadas de genuinos Hot Rods, con modelos de los años treinta a los años setenta.» El cofundador de QuickDraw Software nos explica que cada coche está equipado con armamento especial, desde armas de fuego automáticas a lanzadores de llamas, artilugios de teletransporte y redes de captura que se arrojan desde el



[1] Los programadores de QuickDraw Software esperan que Wreckin' Crew tenga tanta repercusión como Mario Kart. [2] Los mundos se han creado a partir de 500.000 polígonos, y buena parte de la escenografía de fondo es interactiva. ¡Genial!

> Se ha diseñado de manera que cada nivel tenga múltiples rutas, según avanzan

[1] Las carreras tienen final abierto, así que a medida que te aprendes los circuitos, puedes descubrir atajos. [2, 3] También se incluyen secuencias reproducidas acordes con la regulación actual.



EDITOR	**Proein**	ORIGEN	**Reino Unido**
FABRICANTE	**QuickDraw**	GÉNERO	**Carreras**
DISPONIBLE	**Sí**	JUGADORES	**De uno a ocho**



[1] El coche dibujado es sólo uno de los disponibles. Todos ellos son cuidadas reproducciones de auténticos Hot Rods de entre la década de los treinta y la de los setenta. [2] Atracciones de feria. En uno de los escenarios tienes que esquivar un tiovivo. [3] Los aviones cruzan el cielo. [4] Las atracciones se balancean peligrosamente. [5] Podrías estrellarte contra los armatostes de madera. [6] Un astuto atajo a través del templo. [7] Tendrás que dar media vuelta.







maletero. Con *Wreckin' Crew*, Pearce espera crear un juego que incorpore la potencia de los 32 bits a la originalidad y longevidad demostrada por clásicos como *Mario Kart*. «Hemos examinado minuciosamente todos los juegos precedentes de este género para determinar qué elementos funcionaban y dónde podíamos introducir mejoras. No basta con hacer una versión clásica de 16 bits para una nueva consola, porque al disponer de mucha más potencia a tu servicio, el diseño original se altera.»

Los mundos se han creado a partir de medio millón de polígonos, con unos 3.000 elementos en 3-D por nivel. Estos elementos son parte integrante del juego como objetos que caen y chocan contra los coches. Incluso tienes que evitar mover las atracciones de la feria. Steven se apresta a señalar las características únicas de este juego: «*Wreckin' Crew* se ha diseñado de manera que cada nivel tenga múltiples rutas. Según avanzan, los jugadores aprenden cuáles son las rutas que aseguran las vueltas más rápidas, en cuáles se concentran más reforzadores, dónde es más fácil negociar y cuáles esconden atajos. Así, en función de las circunstancias, los jugadores pueden modificar las estrategias de la carrera.»

Pero, ¿acaso todo esto no requiere tener un mecanismo de velocidad impresionante para cambiar las imágenes? Steven sostiene que se pueden mostrar al mismo tiempo unos 2.500 polígonos en pantalla del mundo en cuestión a una velocidad de 30 frames por segundo.

Sólo el suelo necesita hasta 1.000 polígonos en pantalla por frame. «Si lo comparamos con un juego de carreras lineal, como *Ridge* o *Wipeout*, en los que simplemente ves la pista viniendo hacia ti (sin carreteras ni edificios despuntando en todas direcciones), te darás cuenta que nuestros mundos son todo un triunfo.»

Coches de exposición

Mientras que los fondos son poligonales, los autos se han creado a partir de *sprites*, porque las líneas de los Hot Rods son suaves. Necesitarías un número ingente de polígonos para reproducir un Chevy. Steven destaca el hecho de que mostrar esos coches aporta variedad al juego: «Al utilizar reproducciones (como en *Mario Kart 64*), podemos concentrarnos en conseguir que los escenarios del juego sean lo más ricos posible, incluso si colocamos ocho coches en pantalla al mismo tiempo, con armas simultáneas y mayor recurso a las animaciones».

Wreckin' Crew se perfila como uno de los más variados juegos de carreras para tu consola. Espera unos meses al PlayTest y verás.



El repulsivo Willy Wonka te hace señas delante de su parque de atracciones. Por lo menos, las secuencias están bien hechas.



Tienes que esperar hasta que el barco vire para poder pasar.

NBA: In The Zone 2



.. pero los polígonos sí. Sin dejarse amedrentar por el buen juego de Sony, los de Konami vuelven a la cancha, esta vez más preparados y dispuestos a ganar.

NBA:In The Zone era un juego que no estaba nada mal, y habría llamado mucho más la atención si no fuera porque acababa de aparecer *Total NBA*. Ante la sombra de esta obra maestra de Sony, otras empresas más timoratas se habrían retirado en silencio, haciendo mutis por el foro, jurando no volver a pisar una cancha en la vida. Konami, en cambio, ha hecho unos cuantos fichajes, ha cambiado de estrategia, y... ¡Vuelve al ataque!



Cambio de estrategia

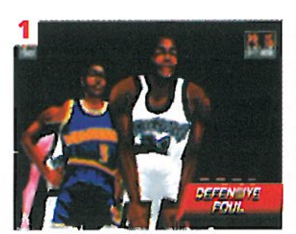
Ante este reto, los diseñadores regresaron a la mesa de dibujo a confeccionar los planos de un juego mucho más duro. De entrada, el cumplimiento de las reglas es más estricto. Según Konami, el árbitro está ahora más al loro de las faltas y no tiene ninguna intención de hacer la vista gorda. Los empujones y demás jugadas que prohíbe el reglamento pueden comportar la expulsión del culpable. Así que más nos vale tomarnos un poco más en serio eso tan manido del «juego limpio».

Otra novedad es que el aguante de los jugadores ahora sí tiene un límite. Los deportistas no son máquinas, y después de un rato de juego muy movido lo más probable es que se cansen y necesiten sentarse un rato en el banquillo para recuperarse. O sea que en *In The Zone 2* habrá que usar más la estrategia y menos los dedos.

Los gráficos han mejorado en muchos aspectos. Los movimientos de los jugadores son más suaves y más realistas, y sus pies se reflejan en el suelo (un detallito «inspirado» en *Total*). Además, se han enfatizado los elementos de la primera versión que tuvieron éxito, como la posibilidad de cambiar jugadores durante el juego o el patrocinio de la NBA (al que *In The Zone* saca más partido). Además, el juego se basa fielmente en las alineaciones de la liga de 1996 de la NBA, y no falta ninguno de los 29 equipos ni de sus 348 jugadores de ese año. Si disputarle a *Total NBA* el título de «mejor simulador de baloncesto» es bastante difícil, no digamos ya lo complicado que se puede poner cuando salga *NBA 2*. Pero, en todo caso, está claro que los de Konami están haciendo un buen contraataque.

Los gráficos de In *The Zone 2* han ganado mucho, y el estilo es más de simulador. Pero... ¿tanto como para convertirse en rival de *Total NBA*?

Buenas noticias para los amantes del realismo: la NBA ha permitido que Konami usara todos los jugadores y todas las alineaciones de la liga de 1996.

1


2


Normalmente, después de las faltas [1] y de los remates [2] más emocionantes, se ofrece una repetición de la jugada vista desde más cerca.

EDITOR	Konami	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	De uno a ocho
FABRICANTE	Konami	ORIGEN	Japón	GÉNERO	Simulador deportivo

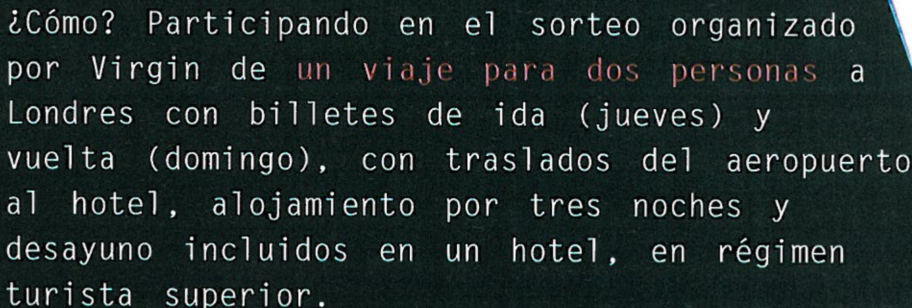


TÍRATE AL TÁMESIS CON PLAYSTATION



Hagas lo que hagas, no te dejan nunca tranquilo. Pero esta vez será distinto, porque PlayStation, la mejor amiga de los poscritos, te ayudará a perderte entre las momias del Museo Británico.

¿Cómo? Participando en el sorteo organizado por Virgin de un viaje para dos personas a Londres con billetes de ida (jueves) y vuelta (domingo), con traslados del aeropuerto al hotel, alojamiento por tres noches y desayuno incluidos en un hotel, en régimen turista superior.



EN ESPAÑA, HAY CIENTOS DE VÍRGENES PERO SOLO PUEDES JUGAR CON UNA



Y si la suerte no te acompaña a Londres, siempre puedes ser uno de los cinco afortunados ganadores de un set Disruptor, compuesto por una demo jugable, una taza de café con motivos del juego y una camiseta Virgin. Envíanos tus respuestas antes del 1 de abril y ¡mucha suerte!



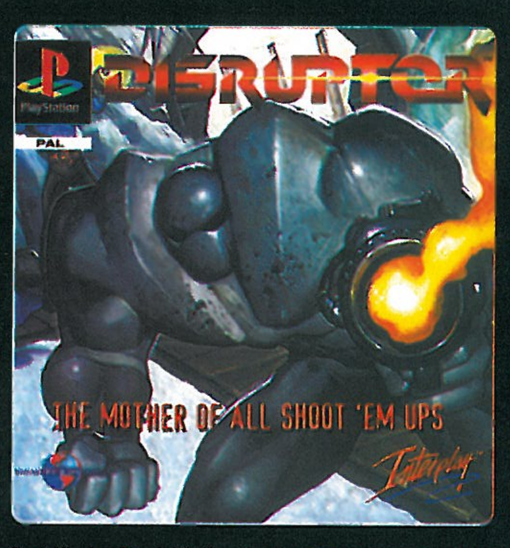












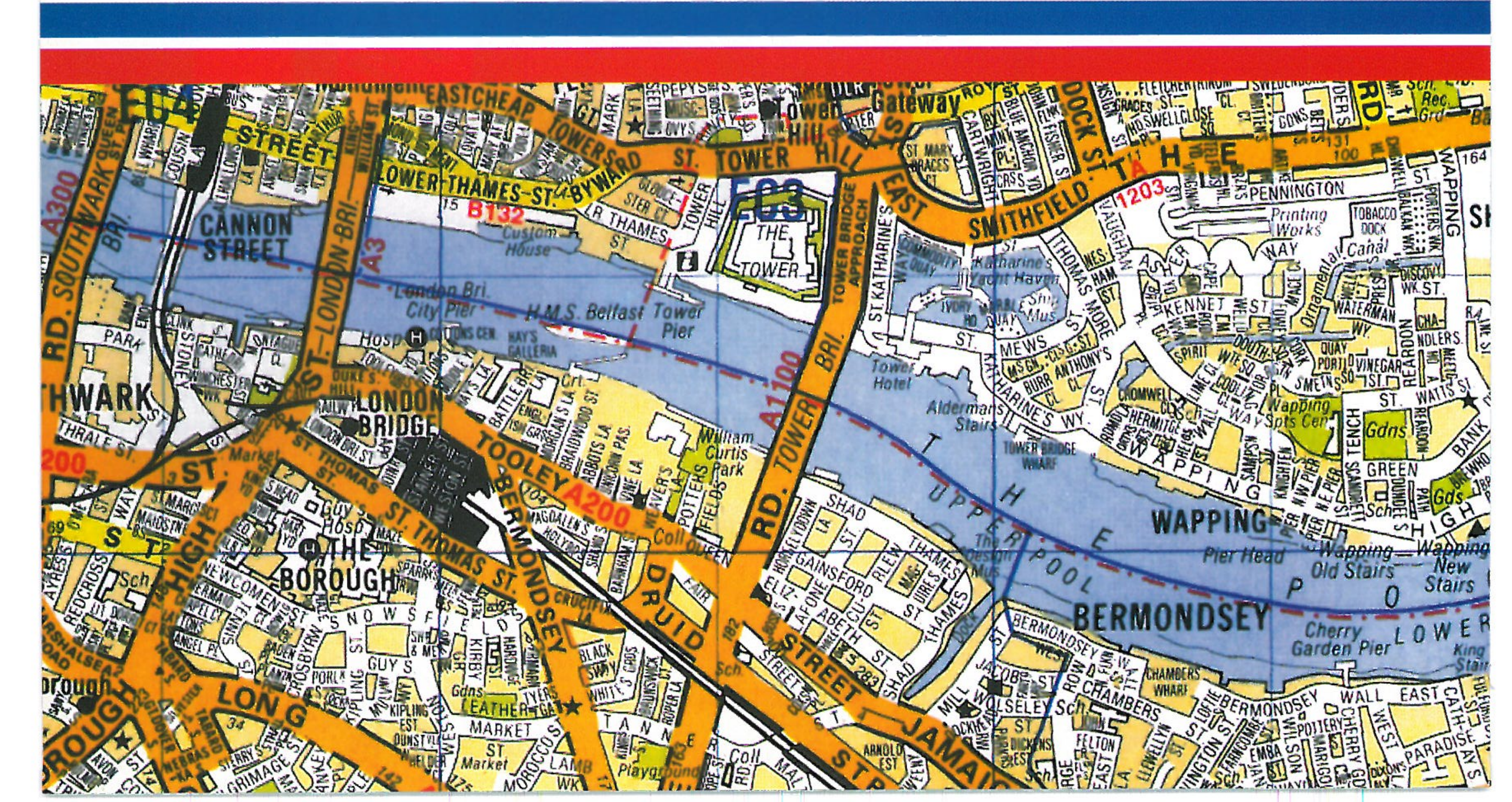
Las bases del concurso

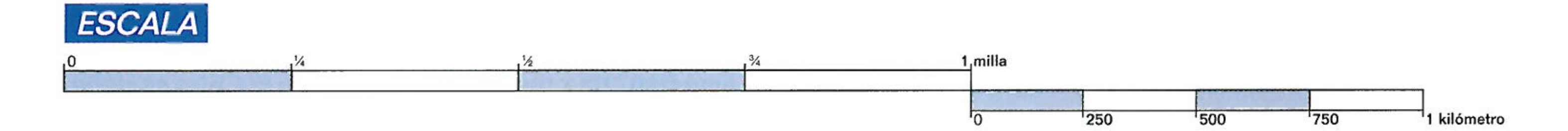
1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Ediciones Zinco en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

¿Cuántas misiones tiene Disruptor?

GUÍA DE OCIO PLAYSTATION





En la autopista PlayStation, es la hora punta. Te acabas de hacer con tu consola, pero todos te adelantan alardeando de su dominio de ella y demostrando su veteranía en el mundo de la PlayStation.

No te preocupes, nadie nace enseñado. Deja que *PSM* sea tu instructora. Cuando acabes de leer esta guía, sabrás todo lo que hay que saber sobre cómo conectar tu máquina, sacar el máximo provecho de ella y tener claro qué juegos vale la pena comprar. Pero, sobre todo, conocerás hasta el último detalle sobre el ascenso imparable de la PlayStation, el funcionamiento interno de la máquina, la cultura PlayStation y las perspectivas de futuro.



ESPEJO, SEÑAL, MANIOBRA

Has vaciado la hucha, has echado una carrera hasta las tiendas y has vuelto a casa como una exhalación con una brillante consola nueva bajo el brazo, sudando de la emoción. Una por una, vas sacando las piezas de la caja. Y entonces... ¡vaya, hombre! Es tu primera consola y no sabes qué hacer con ella. Déjanos coger el volante y guiarte en tus primeros pasos hacia la maestría en la PlayStation.

1. Arrancar



Esto es lo más fácil. Coge la consola y ponla ante la tele. Conecta un joypad al puerto 1 en la parte izquierda del frontal de la consola. Coge la clavija RF y conéctala a la parte trasera de la PlayStation y del televisor. Conecta el cable de alimentación a la consola y enchúfalo, pero no la pongas en marcha todavía. Abre la tapa, coloca un juego dentro de ella cogiendo el disco por los bordes, después cierra la tapa y dale al «power». Misión cumplida. «¿Para qué tantas explicaciones si es tan sencillo?», te estarás preguntando. El universo PlayStation va más allá de meter un disco en la consola, y son esos aspectos de nueva generación los que vamos a contemplar en las páginas siguientes.

2. Conectarse



Cuando las consolas sólo podían exhibir unos cuantos colores llamativos y los caracteres en pantalla no eran más que toscos píxels rectangulares, no importaba qué dispositivo utilizaras. Un simple cable RF (el que se conecta a la toma de la antena en un televisor) era todo lo que necesitabas para obtener aquella imagen tan penosa en pantalla. Pobrecitos, la cosa no daba para más. Hoy en día, sin embargo, no sólo tu tele está equipada con un mecanismo mucho mejor, sino que también tu consola está preparada para emitir una señal de una calidad muy superior.

La primera y más básica de las opciones, cuando se trata de la PlayStation, consiste en utilizar los cables RF que se te han proporcionado. La imagen es óptima y el sonido es convincente. Pero se puede llegar más lejos.

Ha llegado el momento de usar cables compuestos. Los conectores que hay detrás de las clavijas compuestas son como los que conectan entre sí componentes estéreos.

Hay un cable para vídeo, un cable para el canal estéreo izquierdo y otro para el estéreo derecho. En los televisores más baratos encontrarás un conector compuesto en el frontal. Conecta las clavijas, pon el televisor en el modo AV y tu PlayStation presentará imágenes limpias y llenas de colorido. Sin embargo, puede que sólo haya un conector de audio. Tales mejoras tienen estas conexiones en la parte trasera y, sin ningún género de dudas, reproducirán sonido en auténtico estéreo.

La opción euroconector es la mejor de todas. Si tu televisor tiene un euroconector por detrás (es un conector grande, de unos 6 cm de diámetro, con una curioso ángulo puntiagudo en una de las esquinas), hazte con el cable adecuado en una tienda de videojuegos o a través de una empresa de venta por catálogo, y podrás utilizar esta opción para conseguir la mejor imagen de todas.

Asegúrate de que es un cable de euroconector configurado para RGB a fin de garantizar la mejor calidad de imagen posible. Todo esto suena muy enrevesado, sí, pero dile al dependiente que quieres un cable de euroconector RGB y el dependiente sabrá de qué hablas.



Éste es un cable de euroconector. Si tu tele está equipada con un euroconector, deberías considerar en serio la posibilidad de hacerte con uno de éstos: mejora la imagen inmensamente. Pero asegúrate de que es un auténtico euroconector RGB.

3. ¿NTSC? ¿PAL? ¿CÓMO...?

Es probable que hayas leído en muchas revistas las siglas NTSC y PAL, y que las hayas encontrado impresas en las carátulas de los juegos en las tiendas, etc. Básicamente, se trata de sistemas estándar de televisión. En Estados Unidos, los televisores funcionan con el sistema NTSC (que son las siglas de *National Television System Committee*, si quieres ir de enterado). Un televisor NTSC tiene 525 líneas de barrido. No puedes verlas, pero la imagen se compone de ellas, con una frecuencia de 60 barridos por segundo. En España el sistema PAL tiene 625 líneas y la frecuencia es de 50 barridos por segundo. El resultado es que, mientras que las imágenes de televisión aquí son de mayor calidad que las de Estados Unidos, los juegos que funcionan en el sistema NTSC van un 17,5 % más rápido que los que funcionan en PAL. Es una diferencia significativa y por eso algunos se compran máquinas estadounidenses. No obstante, también necesitan televisores que puedan decodificar señal en NTSC. Por fortuna, hoy en día la mayoría de los fabricantes consiguen trucar las versiones en PAL de sus juegos para que se ejecuten a la misma velocidad que sus duplicados americanos. Si tienes un aparato europeo británico, asegúrate de que ponga PAL en él.





[1] Los juegos de EE.UU. se ejecutan a pantalla completa, sin bandas negras. [2] Lástima que los juegos europeos a menudo muestren estas franjas (aunque cada vez pasa menos).

4. Cambio de discos

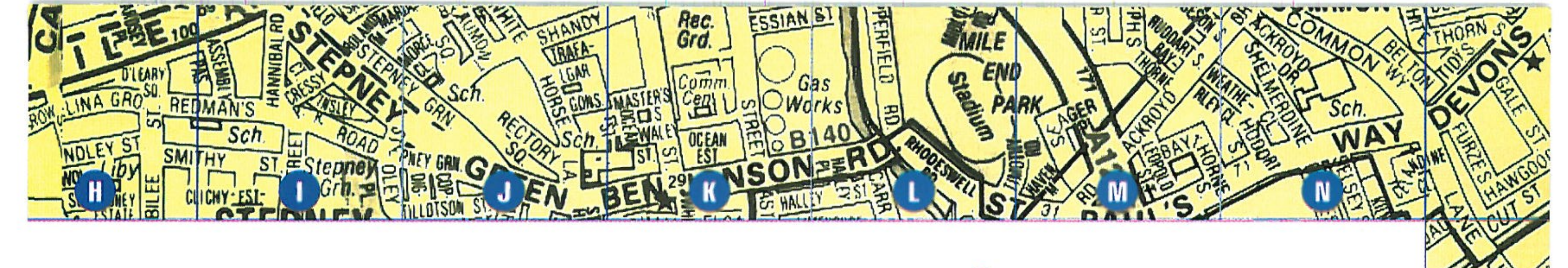


Los que poseen una PlayStation desde hace tiempo es más que probable que ya sepan todo esto, pero los nuevos usuarios deberíais poner atención a lo que sigue. Hay métodos que te permiten introducir títulos importados de Japón o Estados Unidos en tu PlayStation, sin necesidad de accesorios especiales. Comprende que no podemos recomendar el uso de estos métodos porque, en caso de que te cargues tu consola, podríamos parecer unos irresponsables.

Unas palabras de advertencia, sin embargo, para quienes tengan la tentación de poner en práctica esas triquiñuelas. Hay dos métodos. Uno supone nada menos que cambiar de disco cuando el aparato todavía los está cargando. ¡No lo hagas! Es muy malo y, aunque puede funcionar un rato, corres el riesgo de dañar seriamente la unidad de disco del CD-ROM.

El segundo método consiste en utilizar los menús del CD audio y pulsar el pequeño botón que hay bajo la tapa de la PlayStation. Aunque es mucho más seguro, sigue sin ser buena idea recurrir a estas chapuzas a no ser que: *a)* seas tan rico que te importe un comino lo que le pueda pasar a tu PlayStation, o *b)* trabajes en *PSM* y tengas que hacerlo para probar el último juego de importación porque alguien ha tomado las de Villadiego con la PlayStation japonesa.

¿Lo tienes claro? En principio no lo hagas. Y si de verdad, de verdad, no puedes resistirte, utiliza el método más seguro para minimizar los riesgos.



TRES JUEGOS QUE DEBERÍAS TENER

Tienes la consola, y a la tonta de tu prima se le ha ocurrido comprarte la paliza de *Duckfighter Turbo 3*. Hazte con una pasta gansa y bájate a la tienda de videojuegos: allí hay la tira de títulos soberbios esperando que te los lleves a casa. Los siguientes juegos de élite te harán farfullar como un idiota:

1. *Tomb Raider*



Posiblemente, el mejor juego de acción y aventuras jamás creado. Lara Croft es una sexy aventurera que explora ciudades perdidas y todo eso, a la búsqueda de tesoros. Los escenarios son alucinantes, la animación te deja boquiabierto y los enemigos son terroríficos (cuidado con el T-Rex).



2. *Wipeout 2097*



Con éste, necesitarás comprar un cable de enlace. Este asombroso juego de carreras incorpora los mejores gráficos en PlayStation jamás producidos, además de una banda sonora tan buena que se publicó como álbum independiente. Un auténtico subidón de adrenalina.



3. *Crash Bandicoot*



No gusta a todo el mundo, pero se llevó todos los aplausos en nuestra redacción. Imágenes soberbias, muchos toques de humor y sorprendentes retos en 3-D. Hay quien se queja de que no es un auténtico juego de plataformas de nueva generación. ¿A quién le importa? Es endiabladamente bueno.



INDISPENSABLES

Si tienes la consola y un puñado de juegos... ¡Alto ahí! Hay unos cuantos extras imprescindibles para sacarle todo el jugo a la experiencia PlayStation:

1. La *PSM* oficial



Bueno, sí, esto es autobombo descarado. Pero de hecho *PSM*, como nos gusta llamarnos, es la revista PlayStation más vendida del mundo. Es oficial, así que vemos los últimos productos antes que nadie. Y lo que es más importante, a pesar de nuestra relación con Sony, somos cien por cien independientes; si un juego es pura basura, pues es pura basura y se acabó.

En último término, reconocemos el ingenio de Sony al crear la mejor consola conocida, y ellos reconocen nuestra profesionalidad al producir la mejor revista de consolas jamás habida. Una pareja predestinada.

Ah, también somos la única publicación que regala un disco de demos en cada número.

2. Tarjetas de memoria



Los juegos más grandes, como *Tomb Raider*, proporcionan tarjeta de memoria opcional. A veces se usan contraseñas, pero cada vez más las partidas se archivan en tarjetas de memoria para su uso posterior. Como a los jugadores nos gusta la variedad, lo último que queremos es tener que terminar del todo un juego antes de empezar con el siguiente. Así que deberías comprarte un par de tarjetas de memoria extra para archivar varios juegos. Por supuesto, nosotros recomendamos los oficiales de Sony, que puedes conseguir por unas 4.000 pesetas y que almacenan hasta 15 posiciones de juego. Para almacenamientos mayores, compra más tarjetas. Por cierto, Datel fabrica una tarjeta que guarda 120 posiciones de juego y que puedes conseguir por menos de 6.000 cucas. No está mal.

3. Joypads/enlace serie



Los mejores títulos son los que se juegan cara a cara contra rivales humanos. Para empezar, consigue un joypad extra. Los oficiales de Sony están a tu alcance por sólo 5.000 pesetas. Si quieres caprichos adicionales, como disparo automático y láseres deslumbrantes, existen alternativas producidas por terceros. Mejor aún es jugar contra otro jugador en dos teles y PlayStation separadas. Para hacerlo, debes conectar las consolas con un enlace en serie que cuesta alrededor de 4.000 pesetas. Hay cables de otros fabricantes que son más baratos (algo más de 2.000).

Por último, está el multitap, que cuesta algo más de 6.000 pesetas y te permite conectar cuatro joypads para jugar contra tres colegas.



DIEZ PREGUNTAS FRECUENTES

Siempre nos bombardean a preguntas. Cosas como «¿Quééé? ¿Que os pagan por jugar con videojuegos todo el día?» o «¿Cuándo vais a pagar el recibo de la luz?». Pero estas preguntas son irrelevantes cuando se trata del mundo de la PlayStation. Lo que sigue es una lista de las preguntas pertinentes más recurrentes (este ripio ha sido involuntario) junto con respuestas que, con un poco de suerte, satisfarán vuestra sed de conocimiento.

1. ¿Qué es eso de Dolby Surround que he visto impreso en algunos juegos?

Es un estándar de sonido que se utiliza en películas para sumergir al espectador en un entorno sonoro de gran realismo. Con sonido Surround, los efectos de audio te envuelven por todas partes, adaptándose a la acción en la pantalla. Sin embargo, necesitas un equipo bastante caro para sacarle todo el partido.

2. ¿Por qué los juegos de EE.UU. van más rápidos que los europeos y son a pantalla completa y los nuestros tienen franjas?

Tiene que ver con nuestros sistemas estándar de televisión. El estándar norteamericano NTSC tiene menos líneas de barrido y *updates faster* (es decir, que se explora más rápido). En la actualidad, cada vez más fabricantes reconocen la necesidad de conversiones bien hechas e invierten tiempo en producir versiones europeas de software norteamericano que se ejecute a la misma velocidad y a pantalla completa.

3. ¿Por qué son tan caros los videojuegos?

Una buena pregunta para un tema complejo. En primer lugar, el software del cartucho cuesta cerca de 9.000 pesetas. El software de CD cuesta lo mismo y en cambio los CD son mucho más baratos de fabricar. Uno de los argumentos (el de los fabricantes) es que los juegos de CD son más grandes y el proceso de producción más costoso. Este argumento, al menos en algunos casos, es mentira. Pero el gran pretexto es que, a cambio de soltar la pasta, si eliges juiciosamente te llevas un juego que te proporciona semanas o meses de entretenimiento.

Que software de poca monta siga viendo la luz obedece a que los jugadores de PlayStation siguen comprándolo. Insistimos: si compras con juicio y montas un buen número cuando te estafen, las cosas cambiarán.

4. Valorasteis el juego tal con un 4/10 y al jugar con él me pareció que merece un 6/10. ¿Por qué?

Un análisis no deja de ser una opinión personal. Pero, como revista, siempre procuramos que entiendas por qué hacemos las críticas que hacemos. Es posible que pongamos malas notas a un juego por razones válidas que a ti no te parecen relevantes. Un análisis no es sólo la nota final. Léete el artículo entero. Por ejemplo, un juego puede ser una continuación totalmente falta de originalidad. Debemos hacerle ese reproche, aunque para un recién llegado pueda ser un título nuevo muy estimulante. Nuestros análisis toman en consideración un amplio espectro de factores. Admitimos que poner una nota final puede ser un acto de reduccionismo, pero siempre intentamos poner los juegos en su contexto.

5. ¿Debería comprarme un ratón para mi PlayStation?

Una pregunta delicada. El ratón de la PlayStation cuesta unas 5.000 pesetas. Actualmente, sólo hay unos cuantos juegos que utilicen tal dispositivo. Los ex fans del PC lo encontrarán útil para *Final Doom* y sin duda es útil cuando se trata de juegos de estrategia o puzles. Pero sigue sin haber juegos suficientes para justificar su compra ante quienes sólo usan el ratón de tanto en tanto. Si tienes mucha guita y te interesan los juegos en cuestión, pues adelante. Pero es un lujo más que una necesidad.

6. Las secuencias de películas en juegos son bastante buenas. ¿Puede la PlayStation mostrar películas enteras?

No. Las imágenes de vídeo animado ocupan un montón de espacio, y la calidad, aun siendo buena, no le llega a la suela del zapato a las que ofrecen las cintas VHS. Las películas en CD (como las que hay para el reproductor CDi de Philips) están comprimidas a través de un método llamado MPEG. Para reproducirlas necesitas un decodificador electrónico especial. La PlayStation no lo tiene. Tampoco pasa nada, porque el MPEG no mata y hay poquísimas películas disponibles para este estándar. Es terriblemente popular en Asia, así que por aquellos lares han puesto a la venta una PlayStation MPEG.

7. ¿Cuál es mejor, Sega, Sony o Nintendo?

Pregunta sin sentido. Creemos que Sony es mejor, al menos en cuestión de software y accesorios para la máquina (y ventas). Pero tenemos que admitir que los defensores acérrimos de Sega nunca preferirán *Crash Bandicoot* a *Sonic*, o *Tekken* a *Virtua Fighter*. Cómprate una consola, disfruta con los juegos y no te preocupes de lo que opinen los demás. (Maldita la gracia si no es una PlayStation.) Si recibimos más cartas de esta índole a partir de ahora, nos encargaremos de asesinar personalmente a los responsables.

8. Mi copia de *Ridge Racer Revolution* salta en pantalla todo el rato y muchas veces no se carga. ¿Qué le pasa?

Si solía ir bien, lo más seguro es que esté estropeado. Aunque no seas de los que tiran sus CD por el suelo, pueden rayarse si no se los trata con cuidado. Guárdalos siempre en su caja. Y cuando los cojas, siempre, siempre sujétalos por los bordes. Si el disco se raya, trátalo con una solución para limpiar discos, como Crystal Disc. Si eso tampoco funciona, entonces lo llevas claro. Que te sirva de lección.

9. He oído decir que está en camino la PlayStation 2. ¿Significa eso que mi PlayStation pronto se va a quedar obsoleta?

¿Pronto? No. ¿Dentro de unos años? Por supuesto. Así es la tecnología. Cuando aparecieron los televisores en color, los que tenían uno en blanco y negro se disgustaron. Cuando comparas el vídeo Nicam Digital Stereo que tu colega exhibe debajo de su tele, con tu vídeo cutre, te sientes un desgraciado. Déjanos preguntarte algo: ¿con qué jugabas hace dos años? ¿Con una SNES? ¿Mega Drive? ¿Te has molestado en mirar atrás desde que te compraste una PlayStation? Tu máquina se quedará vieja en, pongamos, cuatro años. ¿Y qué? Para entonces quizá habrás ahorrado lo suficiente para hacerte con lo último de Sony. Mientras tanto —y esto es lo importante— posees la consola de nueva generación de 32 bits de más éxito del mercado. Disfrútala.

10. ¿Cuándo aparecerá *Super StreetFighter Turbo Alpha Zero Twelve*?

No, no, no, no, no, no, no, no, no, no, no, no, no, no, no, no, no, no, no, no, no, no, no, no, no, no, no, no, no, no, no, no, no. Cuando nos enteramos de la existencia de un juego nuevo, u obtenemos los detalles definitivos de su lanzamiento, lo ponemos en la sección de noticias. Así que no nos preguntéis. Sobre todo si el juego por el que os interrogáis es la continuación de uno que justo acaba de salir a la venta.



CÓMO SE HIZO LA PLAYSTATION

Si te acabas de comprar tu PlayStation, poco debes saber de la emocionante historia de esta máquina y de la disparatada expectación que generó cuando se anunció por primera vez. Para el beneficio de estas almas desafortunadas, las páginas siguientes tratan de la creación, mercadotecnia y triunfo final de la consola favorita del mundo...

1. Sony se inscribe en la carrera

Tras mucha especulación y rumores varios, empezaron a aparecer noticias sobre una nueva consola de Sony en la revista *EDGE*, allá por noviembre del 93. Se sabía de una máquina de PlayStation anterior, fabricada en colaboración con Nintendo que se fue al garete hace ya mucho tiempo. Ahora Sony parecía estar en vías de fabricar su consola particular, que iba a ser más potente que todo lo visto hasta el momento. Se la llamó *PSX* o *PlayStation X*.

Por aquel entonces, el mercado del videojuego era territorio virgen para Sony, lo que condujo irremediablemente a que la competencia especulara sobre la inexperiencia de Sony y su presunta incapacidad para salir airosa de tal empresa. Sin embargo, desde el principio, en Sony se tildaba a la PSX como el lanzamiento de hardware más importante de la historia de la compañía. Si la empresa multimillonaria, creadora del Walkman, tenía su proyecto en tan alta estima, sólo un loco pondría en duda su capacidad para salirse con la suya.

Vaya si alcanzaron el éxito. Y lo hicieron a través de una serie de decisiones clave que, a pesar de las críticas recibidas desde muchos frentes, probaron ser acertadas a la hora de garantizar el éxito de la máquina. En primer lugar, Sony optó por fabricar un aparato basado en CD (motivo de burla de Nintendo, que creía que el CD no era todavía una opción factible).

La supuesta superioridad del silicio sobre el CD fue la que llevó a Nintendo a elegir el cartucho al fabricar su N64. En segundo lugar, Sony, haciendo gala de astucia, puso a la venta la máquina como si de un juguete se tratara: una máquina de juegos y nada más. De nuevo llovieron las críticas desde los seguidores del estilo 3DO, que tenían una idea equivocada sobre la velocidad con la que el mercado se movía hacia las máquinas multimedia. El CDi de Philips chapoteaba con dificultad, y pronto se vio claro que las prestaciones del 3DO y sus menguadas especificaciones no estaban a la altura de lo que se esperaba.

Igual de importante fue la decisión de Sony de establecer fuertes vínculos con algunos de los peces gordos de la industria, y de suministrarles todo el kit de promoción que necesitaban para exhibir la máquina. Enrolar a Namco fue un golpe genial, ya que es probable que Ridge Racer fuera lo que convenció al personal de la potencia de la máquina. Sony optó por retrasar el lanzamiento de la máquina en Europa. En Japón, el hardware nuevo se vende aunque sólo haya uno o dos títulos disponibles, pero aquí la gente quiere más software en el mercado. En efecto, tras el debut de la máquina en Japón hubo un período de desarrollo de 18 meses antes de su lanzamiento europeo. En ese intervalo nos fueron abriendo el apetito gradualmente, mientras completaban un saludable lote inicial de más de 20 títulos.

El aspecto de un posible híbrido de Sony y Nintendo, según un artista.



La PlayStation y unos cuantos joypads en exposición. Y algunos diseños de concepto iniciales.



[1] *Ridge Racer* el arcade perfecto, sorprendió al público y ayudó a la consola. [2] *Motor Toon GP* no sorprendió.

2. Tecnicismos

CPU
Chip RISC R3000A de 32 bits, a 33 MHz
30 MIPS (millones de instrucciones por segundo)

Datos de motor
CPU, bus de conexión directa, JPEG, MPEG1 y compatibilidad de archivo H.261.
Capacidad para 80 MIPS

Gráficos
16,7 millones de colores
256 x 224 – 640 x 480 de resolución
Imagen sprite/BG
4.000 sprites de píxels de 8 x 8 con escalado y rotación independientes
Fondos simultáneos
360.000 polígonos/segundo

Memoria
RAM: 16 MB
V-RAM: 8 MB
Sonido RAM: 4 MB
Memoria intermedia de CD-ROM: 256 KB
Sistema Operativo ROM: 4 MB
Tarjetas RAM para almacén de datos

Motor 3D
1,5 millones de polígonos planos por segundo
500.000 polígonos texturizados y de fuentes luminosas por segundo

Sonido
ADPCM, 24 canales. Frecuencia de muestreo: 44.1Hz

3. Veinte cosas que ignorabas sobre la PlayStation



La mayoría de la gente sabe alguna que otra cosa sobre la PlayStation. Pero hay más cuestiones fascinantes de las que te imaginas. Entérate bien.

1 La PlayStation se diseñó inicialmente en colaboración con Nintendo como accesorio en CD para la SuperNintendo.

2 Los cables de los joypad japoneses son mucho más cortos que los europeos. El porqué, no lo sabemos. ¡Ah!, y los pads son un pelín más pequeños también. Y como no hablamos japonés...

3 El álbum de *Wipeout* vendió copias más que suficientes para entrar en los 40 principales. Lo nunca visto en el CD musical de un videojuego.



4 Más de uno de cada diez propietarios de la PlayStation compran la edición española de *PlayStation Magazine.* ¿No te impresiona? Bueno, menos del 2% del total de usuarios de consola acostumbran adquirir revistas de videojuegos.

5 El controlador analógico de Nintendo 64 no es nada nuevo. ¡Por todos los demonios! el controlador NeGcon —disponible justo después del lanzamiento de la PlayStation y utilizado con *Ridge Racer*— es analógico. PlayStation llegó primero.

6 A los publicitarios de Sony, Simons y Palmer, se les ofreció una bonificación si las ventas de la PlayStation superaban las 450.000 unidades en toda Europa. Así fue, y su director, presentó 250.000 libras en billetes de 20 libras a los encantados creativos. No se acordó nada parecido con *PSM*. ¡Qué rollo!

7 Si por casualidad vives en Asia, podrás comprar una PlayStation blanca que puede reproducir películas MPEG en CD. Mola.

8 El productor de música jungle, Goldie, lanzó un sencillo basado en la banda sonora de *Tekken* y *Ridge Racer*.

9 En febrero del año pasado ya se hablaba del proceso de fabricación de una Super PlayStation. Sony no tardó en desmentir esos rumores. No es buena idea hacerle creer a la gente que está jugando con una máquina obsoleta. Rumores más recientes sugieren que la nueva máquina estará lista para su lanzamiento dentro de un par de años.

10 El lanzamiento de PlayStation ha sido uno de los más sonados de la historia de los videojuegos. Desde abril de 1996 se han vendido alrededor de 150.000 unidades en España.

11 No podemos creer que no hayas visto ni uno de los anuncios de PlayStation que ennoblecieron los autobuses durante la pasada campaña navideña.



Esperemos que sea la última vez que pasas las fiestas en Kuala Lumpur.

12 La PlayStation, antes de sus contactos con Nintendo, comenzó su vida como una herramienta de manipulación de gráficos denominada *System G*. Los orígenes de la PlayStation se remontan a 1983.

13 La PlayStation contiene no menos de 15 chips. Chips de gráficos en 3-D, chips de sonido, chips de inicio, chips que ejecutan las funciones del CD... Y los restos de las chips que devoras mientras juegas.

14 Es un hecho poco conocido que la dirección de Sony se vio envuelta en un asesinato y que todavía han de ser llevados a juicio por ello. Aniquilaron sin piedad la Sega Saturn. Jaaaa, ja, ja...

15 PlayStation tiene una capacidad de procesamiento combinado de 500MIPS. Las máquinas de 16 bits como la SuperNintendo sólo podían dar soporte a 1MIPS.

16 La PlayStation negra, Yaroze, permite a los jugadores codificar sus propios juegos.

17 Las revistas usan una PlayStation azul especial para ver y analizar de antemano juegos en preparación.

18 Namco y Psygnosis son los dos fabricantes de juegos para PlayStation con más éxito..

19 Existen cerca de 200 títulos de software disponibles para PlayStation sólo en España.

20 Las ventas totales de hardware de PlayStation rondan los 10 millones de unidades. Tela...

4. Cinco razones por las que la PlayStation mejora los juegos como ninguna



No es una casualidad que la PlayStation se haya hecho tan popular. Hay muchas razones por las que su elevada posición estaba asegurada desde el principio

1. El mundo real – *Tomb Raider*
La fuerza bruta de la PlayStation implica que puede proporcionar más polígonos que ninguna otra máquina. Más que PC, Saturn... incluso que Nintendo 64. Sólo tienes que mirar las hiperdetalladas atmósferas de *Tomb Raider* para convencerte.



***Tomb Raider*. Sólo por este título, casi que vale la pena comprarse una PlayStation. Y no es broma.**

2. Control completo – *Final Doom*
El control pad, exclusivo de la PlayStation, ofrece un control incomparable al jugador. En el PC, *Doom* era complicado, con combos de ratón o teclado tan retorcidos que te destrozaban las manos. Con el pad de la PlayStation, el control de *Final Doom* es coser y cantar.

3. En buena compañía – *Ridge Racer Revolution*
Sony entabló buenos contactos cuando creó la PlayStation. Aliándose con gente como Namco, consiguió para su máquina soberbios arcade como *Ridge Racer* y sus continuaciones, y las conversiones fueron perfectas.

4. Cuestión de dimensiones – *Final Fantasy VII*
Destinado en un principio para la N64, el último juego de rol de Square era demasiado grande para caber en la máquina para cartucho de Nintendo. Así que Square hizo las maletas y se mudó a Sony. Los propietarios de PlayStation saborearán pronto las delicias de la mejor aventura jamás creada.

5. Creación de moda – *Wipeout 2097*
Con elementos gráficos creados por Designers Republic y una banda sonora que incluye la mejor música de baile, *Wipeout 2097* tuvo una excelente acogida mundial (aunque aquí no llegó a despegar del todo) y demostró que jugar a videojuegos indica inteligencia y saber estar al loro.



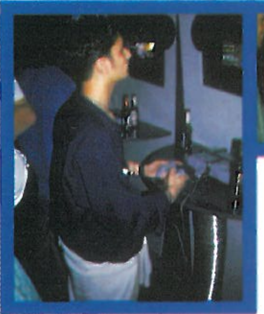
***Final Doom* y *Final Fantasy VII*. Los dos con Final en el título, y los dos absolutamente asombrosos.**

CULTURA PLAYSTATION

La PlayStation ha conseguido transformar los estúpidos videojuegos en un entretenimiento de altura disfrutado por millones de personas que están al loro sobre cuáles son los últimos ritmos y tendencias.

Tras el frenesí que se desató en torno a los videojuegos a principios de los 90 (centrado en la batalla entre las Sega y las Nintendo de 16 bits), el mercado de los videojuegos sufrió un retroceso. Con las máquinas de nueva generación, resurgió su popularidad, aunque esta vez la fiebre por los juegos no se limita a colegiales; esta vez, gracias en gran medida al éxito de PlayStation, ha madurado una nueva cultura de los videojuegos. Los nuevos títulos son más atractivos y captan jugadores mayores y más a la moda. Cuando compras una PlayStation, te estás inscribiendo en un club de gente moderna que crece de forma imparable.

El márketing de Sony estaba dirigido a promocionar su artefacto como una máquina de juegos, pero sobre todo como una máquina de juegos para jugadores mayores. A tal efecto, se desplegaron una serie de estrategias que consiguieron que la máquina se diese a conocer donde era preciso. Desde entonces, las cosas vinieron rodadas. En Gran Bretaña, por ejemplo, el festival de Glastonbury se inundó de folletos y la discoteca Ministry of Sound, una de las más famosas del mundo, equipó una habitación con máquinas PlayStation para que los más juerguistas se lo pasaran en grande.





Jóvenes asiduos a las discotecas disfrutan de los videojuegos. ¡Diablos! ¿Cómo van a ligar si se pasan todo el día jugando?







***Wipeout* ha contribuido en gran medida a promocionar la idea de que los videojuegos son algo totalmente respetable. Los gráficos creados por Designers Republic han aparecido en todo tipo de complementos de moda.**

La banda sonora de Wipeout recogía temas de Orbital, Leftfield y muchos otros grupos de primera, asegurándose la aprobación de los asiduos de las pistas de baile. Los gráficos fueron creados por Designers Republic, una casa de diseño respetada por los incondicionales de la moda y el diseño. Muy pronto empezó a verse gente por las calles llevando ropa con motivos de Wipeout y todo tipo de complementos relacionados con otros juegos. Hace poco, la revista de música de baile *Muzik* introdujo una nueva página dedicada a PlayStation. En las sesiones de música jungle de algunas discotecas se llegó a utilizar la música de Tekken en las remezclas.

Pop Will Eat Itself compuso la música para *Loaded* y, según los rumores, las ventas de su álbum subieron gracias a ello. El patrocinio de eventos deportivos y fiestas en discotecas todavía promocionaron más la imagen de la máquina. El aparato de márketing de la PlayStation estaba en marcha y la máquina consiguió, casi en solitario, hacer del videojuego un miembro respetable de nuestra cultura.

Estrellas del pop han sido seducidas por los encantos de la PlayStation. También es responsable de parte del absentismo parlamentario en muchas democracias.

El mundo del videojuego necesitaba madurar. Los juegos se hicieron más complejos a medida que mejoraba la tecnología y, si la siguiente generación de juegos aspiraba a convertirse en un éxito; las máquinas de nueva generación debían atraer a una audiencia más amplia. La PlayStation alcanzó este objetivo y aun más. Sin duda, las fiestas de Navidad ayudaron a dar a conocer la consola de Sony a un montón de adolescentes pero, cuidado, que de las 140.000 máquinas vendidas en España desde abril de 1996, una parte importante corresponde a usuarios que tienen entre 18 y 25 años.

HACIA DELANTE

Líbrate de los temores sobre Nintendo 64. ¿Que la Saturn se podría recuperar? Sácate esa idea de la cabeza. Lo cierto es que PlayStation está aquí, y ha venido para quedarse... al menos hasta que salga la PlayStation 2.

Hace sólo dos años se pensaba que Sega y, lo que es más, Nintendo, seguirían siendo las fuerzas dominantes en el mundo de los videojuegos. Sus principales activos eran su gran experiencia, abundantes recursos y los éxitos amasados.

Pero, Sony convirtió la guerra Sega/Nintendo en una contienda a tres bandas. Ahora todo parece indicar que Sega está más que sepultado y a Nintendo le va a costar mucho remontar.

Sin embargo, sería erróneo ignorar a la competencia. Sega posee una fiel legión de usuarios, con un puñado de productos de alta calidad gracias a la fortaleza de Sega en el terreno arcade. Tampoco se debería subestimar a Nintendo. Aunque la N64 no ha despegado del todo, y Nintendo tiene mucho trabajo por delante, estamos ante una máquina potente y un pequeño repertorio de títulos de gran calibre.

¿Son malas noticias para los propietarios de PlayStation, que empezaban a creerse invencibles? Ni mucho menos. Los momentos más duros de la vida de cualquier consola son los primeros seis meses. Con el volumen de ventas que ha logrado la consola PlayStation, su futuro está asegurado.

El desequilibrio de fuerzas entre Saturn/PlayStation continuará más o menos tal como está. Play-Station será el formato dominante, mientras que Saturn seguirá vagando al acecho de unos cuantos fieles seguidores de Sega.

En cuanto a Nintendo, no entrará en escena hasta dentro de un tiempo. La falta de títulos disponibles para esta consola hace que todavía esté muy lejos el día en que las ventas de N64 se acerquen siquiera a las de PlayStation.

Pero contemplemos la posibilidad de consecuencias más interesantes: ¿Qué pasaría si las tres máquinas llegaran a tener un número idéntico de usuarios? Nada. Mientras que algunos usuarios sudan con sólo pensar que su máquina puede estar condenada al fracaso, un mercado competitivo de lo más saludable conduce la tecnología del juego y el software hacia delante, para beneficio de todos.

Por lo que respecta a las máquinas de 64 y 128 bits del futuro, cierto grado de competencia garantizará que las consolas de la siguiente generación sean innovadoras como lo fueron en el momento de su aparición los productos que hoy forman parte de nuestro mundo cotidiano.

DISPOSITIVOS DE CONTROL

No podríamos finalizar este amplio recorrido por el mundo PlayStation sin antes dar un repaso a algunos de los periféricos más representativos que existen para nuestra consola. Variar la velocidad del juego o competir con ocho jugadores son algunas de las posibilidades que muchos juegos hoy día incluyen y que estos dispositivos aprovechan.

ASCiiPad

PRECIO: 4.100 pesetas • DISTRIBUIDOR: New Software Center

A simple vista, el Pad de la casa ASCiiWARE es un mando similar al clásico joypad de Sony, sin embargo difiere en algunos aspectos.

Así, lo primero que salta a la vista cuando iniciamos un combate cuerpo a cuerpo con tipos tan contundentes como Yoshimitsu, Dhalsim o Goro es la facilidad con la que podemos ejecutar las combos de nuestros luchadores predilectos. Podemos determinar con toda precisión los movimientos especiales de nuestros personajes con el dedo pulgar de nuestra mano izquierda. A diferencia de otros joypads, con este control se pueden describir fácilmente las diagonales. De la misma manera, los botones de disparo tienen una excelente respuesta y no son excesivamente duros.

La opción de disparo automático es la primera de las características diferenciales de este pad, creada especialmente para ese género designado con el contundente nombre de shoot'em up. Aunque después no vayas por ahí diciendo que PSM no te lo advirtió: ¡No todos estos juegos disponen de *prestaciones* como munición infinita!

Será cuestión de pensarlo mucho, antes de disparar a discreción y quedarse rápidamente sin *cobertura*. Sin embargo, no es oro todo lo que reluce. Nuestro sufrido *consolega* de PSM se quedó de granito cuando, en el análisis de este novedoso periférico, pudo percatarse de que la opción de disparo automático en el fenomenal Tomb Raider le provocaba a Lara Croft terribles espasmos y no lograba disparar ni una bala.

La segunda novedad es la posibilidad de acelerar la velocidad de los personajes. No todos los juegos están preparados para esta opción, pero en los que se acepta esta característica las diferencias se aprecian de una manera rotunda.

La opción *slow* es otro de los elementos distintivos que nos ofrece este periférico de ASCiiWARE. Esta opción no responde casi nunca a la función para la que fue creada (la ralentización del juego) y en muchos juegos nos remite al modo de pausa.

Este pad nos ofrece, como atractivo principal, la posibilidad de disparo automático y la modificación de la velocidad en algunos juegos. También le podemos adjudicar el calificativo de polivalente. Pero uno de sus mayores inconvenientes es la incomodidad. ¡No juegues con él más de dos horas seguidas si no quieres que tus dedos queden trinchados!

Este pad de aspecto ortodoxo viene acompañado de nuevas funciones.

Ratón para PlayStation

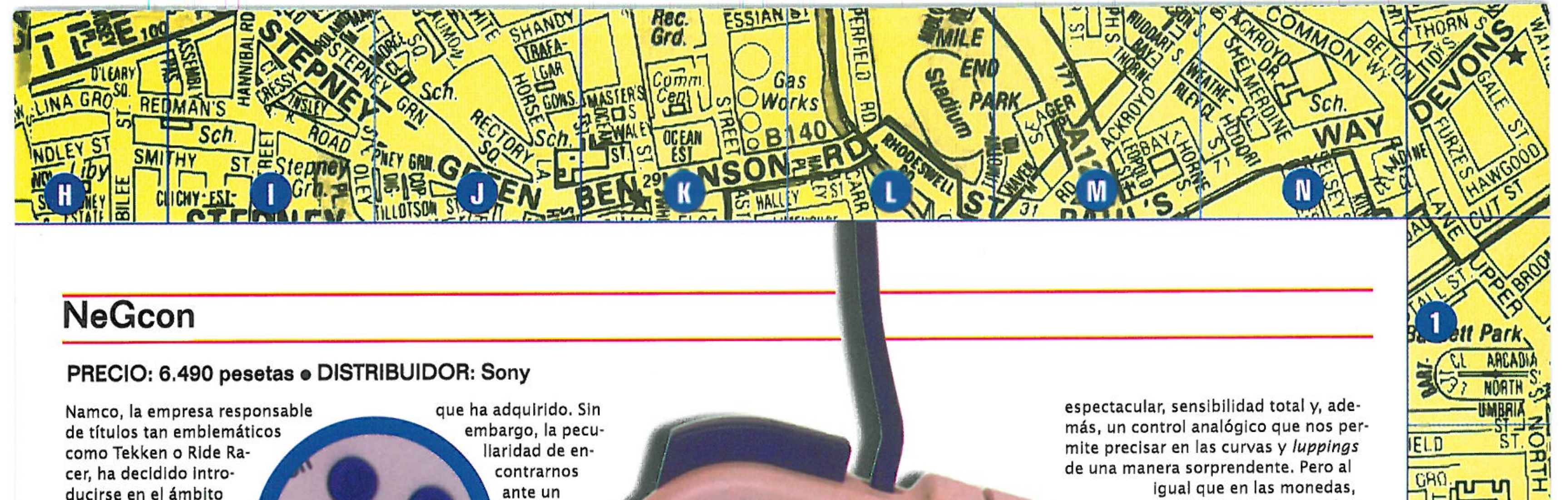
PRECIO: 4.200 pesetas • DISTRIBUIDOR: Sony

En un intento de dar a sus usuarios el máximo número de opciones, para poder obtener de su máquina de 32 bits un rendimiento más amplio, Sony lanza un ratón especialmente indicado para los amantes de las videoaventuras.

Por fin, alguien se preocupa de los jugadores que, hartos de dar mamporros a discreción, prefieren exprimirse un poco la sesera y disfrutar de grandes aventuras. Juegos como *Broken Sword*, *Myst* y *Chronicles of the Sword* ya tienen su guía espiritual.

La forma y funciones básicas de este ratón son similares a las del PC y, en PlayStation, responde perfectamente a las exigencias de cualquier título en lo que a movimiento, disparo y obtención de objetos se refiere. Lástima que los programadores de *Command and Conquer*, uno de los juegos más esperados para PlayStation, no hayan contemplado la opción del ratón.

Finalmente, los usuarios de PC y Mac no serán los únicos en usar el famoso comequesos.



NeGcon

PRECIO: 6.490 pesetas • DISTRIBUIDOR: Sony

Namco, la empresa responsable de títulos tan emblemáticos como Tekken o Ride Racer, ha decidido introducirse en el ámbito de la creación de periféricos para PlayStation; y nos han obsequiado con neGcon, un mando revolucionario diseñado específicamente para simuladores de coches y aviones.

El aspecto físico de este dispositivo puede generar en el comprador terribles dudas acerca de la naturaleza de lo que ha adquirido. Sin embargo, la peculiaridad de encontrarnos ante un pad que no es un pad y frente a un volante que no es volante, es lo que ha permitido a los diseñadores de Namco crear una de las mejores armas para lograr la cima con nuestro bólido de competición.

NeGcon nos ofrece ergonomía al cien por cien, polivalencia, precisión espectacular, sensibilidad total y, además, un control analógico que nos permite precisar en las curvas y *luppings* de una manera sorprendente. Pero al igual que en las monedas, siempre hay dos caras y en NeGcon el verdadero inconveniente estriba en que es un pad bastante difícil de dominar.

Este mando de aspecto sospechoso es el nuevo producto de Namco.

Multi-Tap

PRECIO: 5.500 pesetas • DISTRIBUIDOR: Sony

Multi-Tap es uno de los dispositivos más interesantes y adictivos de todos los que Sony ha lanzado para PlayStation.

Este periférico nos permite aprovechar las posibilidades que nos ofrecen los juegos preparados para múltiples jugadores. Utilizando un símil para comprender su función, podríamos decir que Multi-Tap es como una regleta, sólo que para nuestros mandos. Se conecta a uno de los dos enlaces serie de la consola y te permite conectar hasta cuatro joypads, para poder jugar con tres amigos. Y, lógicamente, si además puedes hacerte con dos Multi-Tap podrás disfrutar de los juegos preparados para aceptar hasta ocho jugadores.

El deportivo es uno de los géneros que más puede aprovecharse de las características de este dispositivo. Gracias a su capacidad multijugador, juegos como *FIFA 97*, *NBA live 97* o *Actua Golf* ganan muchísimos enteros aunque, curiosamente, otros como *Total NBA 96* pierden brillantez. De todas formas, Multi-Tap tampoco es un dispositivo exclusivo para juegos del género deportivo; y, si no, prueba con *Blast Chamber* y verás hasta qué extremos puede llegar la jugabilidad.



¿Es una L, un bumerán, o simplemente un ángulo? No. En realidad se trata del fantástico adaptador para cuatro jugadores.

ASCiiStick

PRECIO: 4.300 pesetas • DISTRIBUCIÓN: New Software Center

El nuevo stick de la casa ASCIIWARE es un dispositivo especialmente concebido para convertir nuestro acogedor hogar en un antro de vicio y perdición. Tal como indica su aspecto, ASCiiStick es un periférico ideal para juegos del género arcade. Aunque hacernos con el control de este stick lleva su tiempo, una vez dominado hará las delicias de los aficionados a los beat'em up. Al igual que el pad de este fabricante, el stick también incluye las opciones de disparo automático para los ocho botones, turbo y cámara lenta.

Cuenta con una base amplia y con el peso suficiente para asegurar la completa estabilidad, haciendo innecesaria la presencia de ventosas para mejorar su asentamiento en la superficie. Un elemento desafortunado es que los botones no se adaptan con comodidad a nuestros dedos, sin embargo, eso no es mayor problema para recomendar el ASCIIstick a todos los aficionados al arcade.

Un stick ideal para los fanáticos del arcade.

Suscr

A PlayStation Magazine y participe en

PlayStation
Magazine

Sí, deseo suscribirme a **PlayStation Magazine** por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas*.(15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. *Europa:11.745 pts. Resto del mundo: 14.745 pts.

Empresa:
Nombre y apellidos: . . . .
Cargo:
Calle:
Población: . . . .
Provincia: . . . . .C.P.: . . . .

Forma de pago
☐ Adjunto talón nominativo a Ediciones Zinco S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Caducidad: . . . .
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursa. Banco/Caja de ahorros:
Calle: . . . . .Nº . . . .
Población . . . .
C.P. . . . . .Provincia . . . .
Cuenta corriente o Libreta de Ahorros
Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(clave del banco) (clave y número de control de la sucursal) (nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular
de la cuenta o libreta . . . .

Ruego a Uds. se sirvan a tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **Ediciones Zinco S.A.**

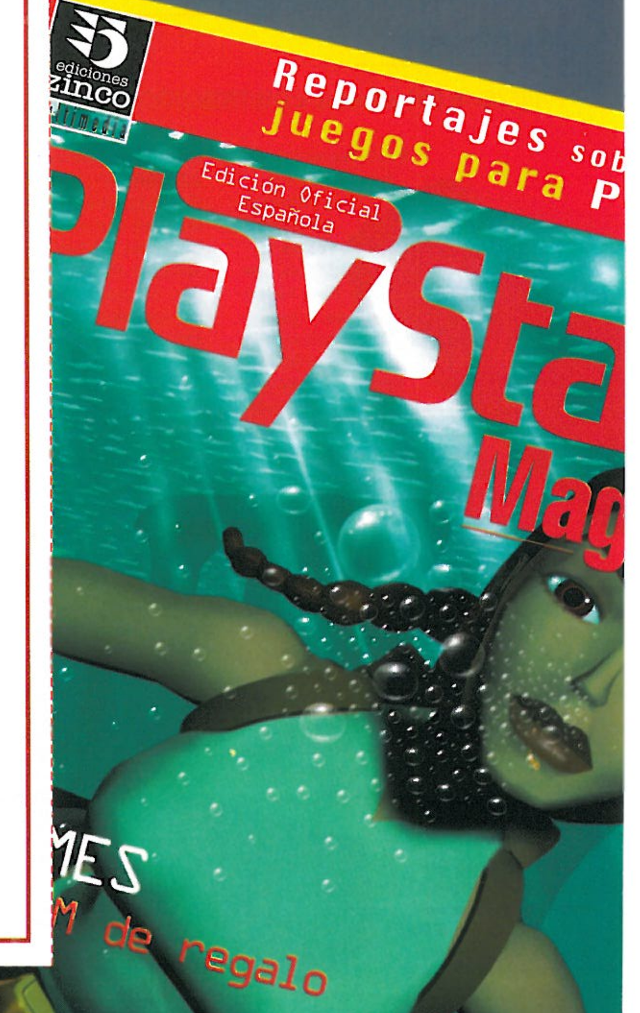
Firma del titular

. . . .,a . . . . .de . . . . .de 199☐
(Población) (Fecha) (Mes)



Remita el boletín adjunto por carta o fax a:
EDICIONES ZINCO MULTIMEDIA

Avda. de Roma, 157, 9º
08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85
Fax: (93) 323 72 37



íbase

sorteo de 10 paquetes compuestos por:

Funda oficial de Sony PlayStation
Tarjeta de ampliación de memoria
Camiseta especial Sony PlayStation
Pin Sony PlayStation
Adhesivo Sony PlayStation

Sorteo ante notario el **1 de Abril de 1997**



y el fantástico juego **TEKKEN 2**, puntuado con un 10 por los analistas de PlayStation Magazine

Análisis











Nuestro sistema de puntuación

La puntuación global recibe cada uno de los títulos analizados por Play Station Magazine es el resultado de un análisis exhaustivo y honesto en el que estudiamos a fondo todos los aspectos del juego y lo comparamos con otros similares.

Nuestras puntuaciones están expresadas sobre un máximo de 10 puntos. Los juegos que consideramos especiales reciben nuestro emblema Star Player y, generalmente, tienen puntuaciones de ocho, nueve o diez.

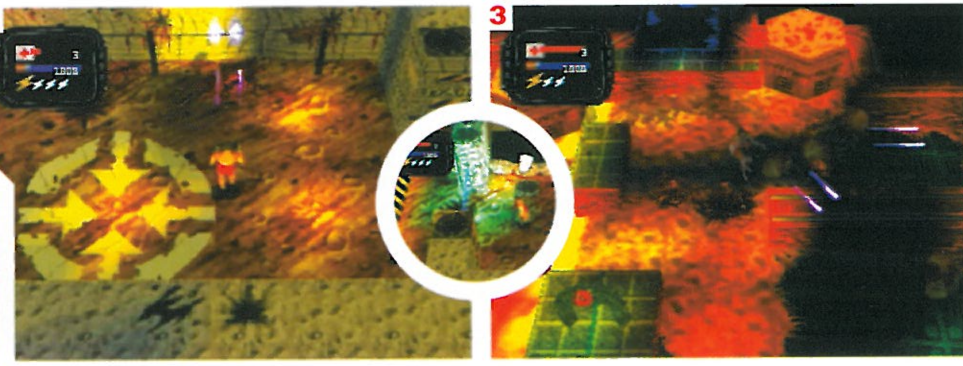
En nuestra opinión, los juegos que obtienen esta distinción deberían entrar en la colección de todos los lectores. Un juego puntuado con un siete también puede recibir la distinción Star Player si se trata de un programa fantástico que presenta algún problema menor.

Los juegos con una nota de cinco puntos tienen una calidad media, aunque suelen presentar algún aspecto controvertido (por ejemplo, pueden se demasiado fáciles o tener mal estructurado el sistema de juego). En general, estos juegos son entretenidos y merecen la pena. En cambio, una puntuación de cuatro, tres o dos es signo de que el juego es tan malo como parece o tiene gato encerrado.

Qué indica cada nota

10 Reservado para los juegos perfectos.
9 Espléndido y totalmente recomendable.
8 Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7 Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6 Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5 Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4 Por debajo de la media ; o tiene algún problema serio, o resulta aburrido en poco tiempo.
3 Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de días.
2 Una birria. Nefasto técnicamente, mal estructurado y aburrido.
1 Un juego sin ninguna cualidad. Rematadamente malo.
0 Infausto y nocivo para la sensibilidad humana.







[1] Disparar sobre objetivos como las tiendas militares proporciona energía. [2] Esta área de tiro de escuadrilla es particularmente horripilante. [3] Esto es duro. [4] En el cuarto nivel hay muchos puentes levadizos.

Reloaded

Seven: **una creación soberbia, oscura y diabólica llena de sorpresas horripilantes. Siete: la puntuación que, a nuestro juicio, merece *Loaded.* Por desgracia, aquí han terminado las coincidencias.**

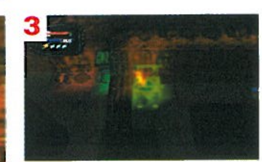
Hay muchas contradicciones en *Reloaded* y, como juego y como concepto, puede causar decepción en algunos aspectos. Aun así, puede resultar muy divertido. Y uno lo perdona casi todo en nombre de la diversión.

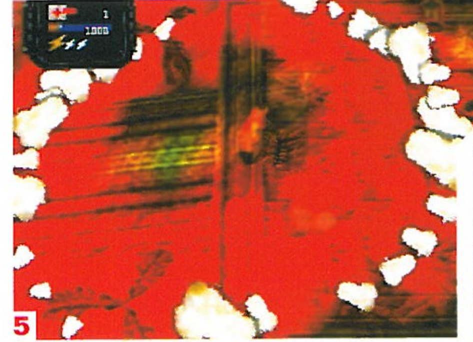
La primera paradoja radica en la representación gráfica de los personajes. Cada uno de los protagonistas del juego tiene una imagen muy detallada (de estilo parecido al de *2000AD*) y un físico de características claramente diferenciadas. Sus rasgos de personalidad son complejos e ingeniosos, pero quedan totalmente en la sombra a causa de los *sprites* que les representan en el juego, que son exageradamente diminutos: si uno de esos *sprites* fuese una imagen de tu madre yendo por ahí con un Uzi a cuestas, seguramente no la reconocerías. Las únicas características que permiten distinguirlos son unas ligeras variaciones en la forma, el tamaño y el color de los personajes, además del tipo de proyectiles que disparan. Y para rematar la ironía, resulta que los escenarios del juego son muy, muy buenos. Detallados, con textura y llenos de efectos excelentes, transmiten atmósferas muy distintas en cada nivel. Místicos descampados industriales dan paso a oscuras y diabólicas refinerías. Esto ocurre sin ninguna brusquedad, si no tenemos en cuenta al pobrecito sprite microscópico que deambula por estos escenarios tan excitantes. Todo esto se ve con una perspectiva isométrica que es mucho mejor que la de *Loaded* y muestra a la acción desde una posición mucho más adecuada. Acción que, dicho sea de paso, es más fácil de seguir ahora que es menos frenética. El efecto general, pues, es el de un juego muy aparente, pero más a pesar de los personajes que gracias a ellos.

El segundo tema conflictivo es el énfasis en la sangre. Hablando claro: **las heridas mortales de disparo llevan a la extrema —o, mejor dicho, completa— pérdida de sangre por la total desintegración del cuerpo**. Básicamente, los enemigos explotan. Aunque suene fatal y se preste bastante a tácticas de márketing impactantes, la verdad es que no es tan











[1] Agáchate, Shep. [2] Así que eso fue lo que pasó con el Halcón Milenario. [3] Ascensores como éstos pueden esconderse tras paredes que hay que derribar. [4] Morirás como un perro. En un sentido bastante literal. [5] Si falla todo lo demás, deja caer una buena bomba y espérate a ver cómo reina la destrucción.

EDITOR	Arcadia	FABRICANTE	Gremlin
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Reino Unido
PRECIO	8.990 pesetas	GÉNERO	Shoot 'em up

Dos Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible

Difamación

Personaje 1
Sister Magpie se mueve rápido y es un maestro de la extorsión. Visto de cerca parece el chasis de Terminator, pero en pantalla es como un copo de nieve.

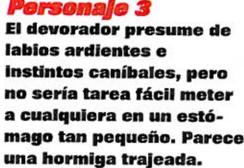





Personaje 2
Bounca es un chico-objeto algo corto de mollera con una cierta predilección por la lucha y la ropa pija. Pero en el contexto del juego no es más que un renacuajo con pistola.




Personaje 3
El devorador presume de labios ardientes e instintos caníbales, pero no sería tarea fácil meter a cualquiera en un estómago tan pequeño. Parece una hormiga trajeada.

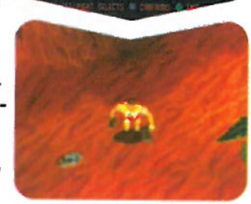





Personaje 4
Mamma es el bebé grande que puede matar a un hombre con sólo abrazarlo. Vestido con un peto de conejo está estupendo. Pero a la que lo metes en pantalla se convierte en una violeta.




Personaje 5
Butch es probablemente el mejor personaje para jugar, pero no el más fácil de reconocer. Es una lástima que sus geniales atributos queden ocultos a causa de los minigráficos.

Personaje 6
Cap'n'Hands es uno de los personajes mejor representados en el juego, pero, aun así, es inevitable preguntarse si es una versión válida de su yo artístico.

perturbador. La violencia de los dibujos recuerda más a moscas aplastadas contra el parabrisas que a masacres de tipo *Terminator*. La sangre sirve para poco más que indicar que tu último atacante pasó a mejor vida, y también como sistema de tipo *Hansel y Gretel* para señalar el camino por donde has pasado ya. No hará falta que te tapes la cara con cojines ni que vigiles a los niños. O sea que, sí, hay sangre, pero no es en absoluto el ingrediente principal del juego.

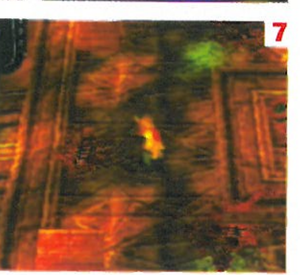
¡Ah, sí!, el juego. Dejando ya estas banales cuestiones de forma, quizá valdría la pena hablar del juego propiamente dicho, ya que *PSM* es una revista de juegos PlayStation y todo eso. **Las buenas noticias son que representa una mejora respecto del original. Las malas son que la mejora no es gran cosa**. A pesar de que el juego les debe mucho a sus predecesores de 8 bits y 16 bits, *Reloaded* recuerda a *Chaos Engine* y al más reciente *True Lies* para Super Nintendo. Como en el original, te pasas la mayor parte del tiempo dando vueltas por los niveles y cargándote todo lo que se cruza en tu camino. Sin embargo, esta vez se ha puesto más énfasis en la resolución de enigmas como parte importante del asunto. Lo que pasa es que, aunque de vez en cuando proporciona algo de diversión –que siempre es bienvenida—, no se le ha aprovechado todo lo que podía dar de sí. El jugador se enfrenta con varios enigmas en cada nivel y, aunque pueden resultar un pelín difíciles, casi siempre acabas tropezando con la respuesta por pura casualidad. De todas maneras, como no se te premia por dar rápidamente con la solución, lo único que hace falta para resolver un nivel es ir a todas



El juego debe mucho aún a sus predecesores de 8 y 16 bits, y recuerda a *Chaos Engine* y al más reciente *True Lies* para SuperNintendo







[1] Las áreas rojas indican puntos clave que minarán tu fuerza. [2] Se pueden desactivar con interruptores. [3] Hay algunos efectos de luz asombrosos. [4] Acción con cañones dobles. [5] Sigue atentamente las instrucciones. [6] Andando, muchacho, a luchar. [7] Ríos de sangre.

Reloaded

En nuestro tierno recuerdo



Smash TV
El movimiento en ocho direcciones y la acción frenética abundan para proporcionarte diversión, diversión y más diversión. Los chicos de Midway fueron los responsables de crear esto y, de paso, un género entero.



Chaos Engine
Uno de los disparadores isométricos fundamentales que pasó de Amiga a las consolas con facilidad. Los famosos Bitmap Brothers estaban al timón y vaya con el magnífico trabajo que llevaron a cabo. Un juego como éste es genial en cualquier formato.



Alien Breed
El juego que hizo Team 17. Un éxito en Amiga que te vio destrozar a todos y cada uno de los pequeños duendecillos que se atrevían a pasear por sus niveles isométricos. Muy divertido, y le debe a *Reloaded* más de lo que parece.



True Lies
Un juego terriblemente subestimado en la Super Nintendo, que vio a Arnie reproducir fielmente la película en forma de juego. Montones de misiones, una acción tremenda y unos niveles enormes hicieron que éste fuera uno de los mejores disparadores isométricos de su tiempo.

1


2


[1] Este tío de la mochila es duro de pelar. [2] Y estas armas brutales cuestan lo suyo de evitar. Por suerte, destruirlas no cuesta tanto. [3] Al final del nivel introductorio, pásale tus gusanos a este hippy y llegarás a casa sano y salvo. [4] Por alguna razón, es tan difícil cargarse a los perros como al guarda armado. [5] En algunos niveles hay buenas perspectivas.

3

4

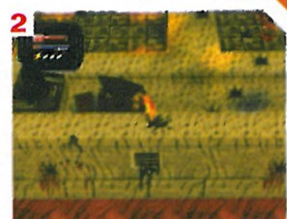

5


partes disparando contra todo. La curva de aprendizaje de todo esto es bastante buena, pero otra vez hay que decir que no se le saca todo el partido posible. Tras un terrible nivel introductorio, con muchos disparos y desprendimientos de rocas, el segundo nivel te enfrenta al primer enigma, que, si bien es bueno desde el punto de vista gráfico, deja al jugador pensando «vale, pero ¿eso es todo?». El nivel tres eleva las descargas hasta 11 y plantea un enigma compuesto por mejores elementos, pero es al llegar al nivel cuatro cuando lo del enigma es estimulante de verdad, con ascensores y teletransportadores al orden del día. Hasta aquí bien, pero nunca llega a tirar la casa por la ventana y en último término deja más regusto de frustración que de satisfacción. Llegados a este punto, si se te acaba de encender una bombillita sobre la cabeza que te hace releer mentalmente el primer párrafo del artículo —en el que este pobre escribano aseguraba que el juego era divertido— estarás pensando «¿a qué diversión se refería?». Pues sí, ahora llega la confirmación de que, en efecto, este juego es divertido, además de que siempre se puede pasar un buen rato a base de explosiones gratuitas y enigmas sencillos. Lo que pasa es que, con un título tan ambicioso como ése, los siempre cínicos críticos de videojuegos esperábamos hincarle el diente a algo mejor. Estamos dispuestos a concederles a todos los juegos el beneficio de la duda, pero una vez se han probados a la segunda no se pueden volver a quedar cortos. Mientras que *Loaded* podía permitirse el lujo de no sacarle todo el partido al potencial de diversión, *Reloaded* ya no puede. Te lo pasarás bien, pero no tanto como sugiere la campaña publicitaria. Las mejoras del juego lo mantienen anclado en el siete sobre diez, a bastante distancia del ocho.

[1] En el primer nivel hay que recolectar seis gusanos verdes y brillantes como éste, al acecho tras una roca. [2] En este nivel hay mucho tiroteo. [3] Un santuario muy alto.

3


1


2


Alternativas...

Reloaded	7/10
Loaded	7/10
Project Overkill	7/10
Steel Harbinger	8/10



VEREDICTO

GRÁFICOS	Escenarios sensacionales	8	ACCIÓN	Algo moderado	7
SONIDO	Bombas todo el rato	8	PRESENTACIÓN	Mejor que nunca	8
ADICTIVIDAD	Empieza el fustre	6	ORIGINALIDAD	Poca	3

No es el festival sangriento plagado de puzles que podrías esperar, pero sí una racha de explosiones descerebrada. Entretiene un rato, pero es frustrante a la larga.

7 sobre 10

EDITOR	Erbe	FABRICANTE	Crystal Dynamics
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	8.990 pesetas	GÉNERO	Aventura con enigmas

Un Jugador · Tarjeta de memoria Compatible

Blazing Dragons

Con los humanos a la vuelta de la esquina, es lógico que los dragones quieran poner a salvo las joyas de familia. Éste es el mejor gag del juego...





[1] El libro de inventos de Flicker. Recurre a él cuando necesites resolver los enigmas menores, porque normalmente la respuesta está aquí. [2] Un gag. Bueno... un intento de gag.

Camelhot. Un mago llamado Mervin. Un aprendiz de dragón llamado Flicker y su amada Flame. Ja, ja, qué movida, ¿no? Cuanta imaginación. Debemos agradecerle al mismísimo Terry Jones de los Monty Python y a Crystal Dynamics que nos hayan traído esta pequeña maravilla de videojuego interactivo. Terry es el artífice del mundo de Camelhot —que, casualmente, aparecerá pronto en forma de dibujos animados— y Crystal Dynamics ha adaptado los personajes al videojuego.

Por alguna razón estamos convencidos de que la serie de dibujos animados será muchísimo más divertida que este juego simplón, formulista y lineal de aventuras con enigmas. El jugador toma el papel de Flicker, que lucha por ser reconocido entre los Caballeros de la Mesa Cuadrada. «¡Pero este juego está pensado para niños!». «¡Es divertido jugar!». «¡Es de Terry Jones, de los Monty Python!» Puede que esté dirigido a niños, pero aun así sigue siendo un ejemplo bastante mediocre de su género. Consiste en guiar a Flicker por Camelhot, recogiendo objetos y juntándolos para hacer inventitos que le ayudarán a resolver extraños enigmas, todo sazonado con unos toques de arcade. Como los juegos de Dragon's Thumb Wrestling.

Al crío de cinco años que persuadimos para ayudarnos en nuestra investigación le bastaron cinco minutos moviendo a Flicker de un sitio a otro para convencerse de que Tomb Raider era mucho más interesante. Los gráficos perdieron su atractivo casi de forma inmediata, el lenguaje era demasiado complejo y los enigmas demasiado oscuros para enfrascar a niños tan pequeños. Los niños más grandes entenderán el lenguaje y los enigmas, pero entonces el problema será que no disfrutarán con un juego tan bobo.

Y ése es el auténtico problema de *Blazing Dragons:* es de lo más básico en videojuegos para niños. De acuerdo, está bien dibujado, los enigmas son un desafío —aunque no son tan raros como para resultar crípticos—, los personajes son encantadores y los añadidos de arcade dan otro aire al juego. Pero, por favor, está más que visto y no hay un sólo gancho que lo saque del lodo de la mediocridad.

[1] El castillo donde vives. [2] La morada de los personajes secundarios de cuento de hadas. La pelona que está al lado de Flicker es Rapunzel. [3] Los Caballeros de la Mesa Cuadrada se reúnen a parlamentar para evitar que los humanos se cuelen en el torneo de mañana.



[1] El malvado Sir George y su subalterno, el mago Mervin, que es incluso más malvado. [2] Flicker se toma un descanso en la aldea para comer e ingeniárselas para espantar a los cuervos.

Alternativas...

Broken Sword	9/10
Discworld	7/10
Blazing Dragons	5/10

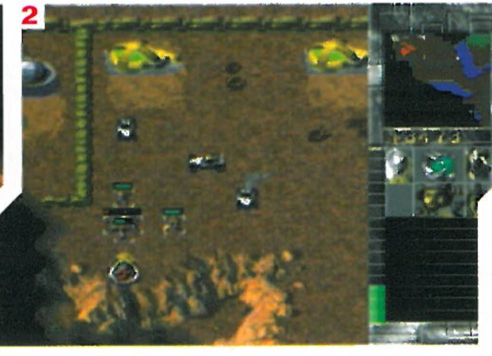
VEREDICTO

GRÁFICOS	Claros y brillantes 6	ACCIÓN	No esperes fuegos artificiales 5
SONIDO	Muy agradable 7	PRESENTACIÓN	Corriente 5
ADICTIVIDAD	Más de lo que parece 6	ORIGINALIDAD	Nada nuevo 5

Tan divertido como cualquier aventura con enigmas dirigida a niños. Los puzles son simplones y los gráficos no consiguen hacer que la faena sea más excitante.

5 sobre 10

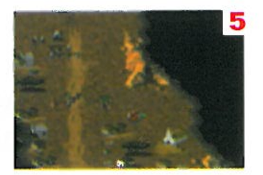




[1] ¡Ojo! Dos tanques emboscados. [2] Fuga de Alcatraz. [3] Las seis misiones nuevas, gentileza de Sony, no tienen introducción en vídeo; sólo texto, pero claro. [4] La primera fase de una misión: reparar el cuartel y construir una base nueva. [5] Una escena entrañable: soldados de Nod ejecutando civiles.







Command & Conquer

Prepara a tus tropas para afrontar la llegada de otro clásico de PC al pacífico mundo PlayStation.



Command & Conquer pertenece a esa clase de actividades que más nos gusta hacer o, al menos, que más nos gustaría. Como juego de acción y estrategia es insuperable: aplaca tanto a las neuronas como a la sed de sangre, una combinación de instintos básicos que engancha a cualquiera a la pantalla durante horas, deseando que las misiones no se acaben nunca.

Después del éxito de la versión para PC de este juego, era predecible que surgiera una adaptación para la PlayStation. Los creadores, Westwood Studios, han adoptado una posición conservadora prefiriendo no correr el riesgo de estropear una receta ganadora, así que han dejado la versión para consola lo más parecida posible a la original. Esto son buenas noticias para los que hayan tenido que aguantar hasta ahora, con envidia, los comentarios que hacían sobre este juego los amigos con PC; ahora ya podemos gozar todos de las delicias del juego con más bajas de todos los tiempos.

El juego tiene un atractivo tremendo. El nivel de dificultad es muy alto, y la acción y la estrategia están mezcladas en las proporciones justas

Porque aquí hay muchas, muchas muertes. Con un solo disparo, el lanzallamas de un tanque puede incinerar a un pelotón de reconocimiento entero; una simple ametralladora montada en la trasera de un jeep siega mil zapadores desarmados; un supertanque puede reducir todo un batallón atrincherado a pulpa. Con tanta masacre, sólo hay un sitio para estar seguro y a salvo: el puesto de mando, en un búnker de la retaguardia, donde te tomas un café bien tranquilito mientras mandas la carne de cañón a la picadora.



Command & Conquer nos da el mando supremo de uno de los dos bandos en una guerra mundial, una serie de batallas que decidirán el destino de la humanidad. ¿Quién ganará? ¿Las democráticas fuerzas de la Global Defence Initiative, o la inmoral Broterhood of Nod? Sólo depende de la pericia con que mandes las tropas al matadero.

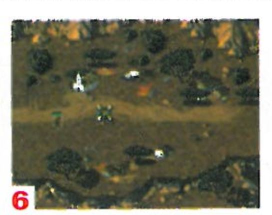
Un punto muy bueno es que puedes escoger el lado en el que juegas. No hay unos que sean los buenos y otros que sean los malos, se ven las dos caras de la moneda de la guerra. El juego viene en dos CD, el de la GDI y el de Nod, y cuando hemos acabado de jugar desde un lado, todavía nos falta aprender a ganarlo desde el otro. Los dos ejércitos tienen diferente composición, y a veces resulta que una estrategia funciona bien con un ejército,













[1] El lanzamisiles de largo alcance de GDI. [2] Minería. [3] Tres contra uno. [4] Cocine con su tanque: hoy, infantería a la plancha. [5] Formación de una cabeza de puente. [6] Un pueblo menos. [7] Lo tienen crudo.

■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	Westwood Studios
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	Acción/Estrategia

Un Jugador

Creando ambiente

La impactante acción de *Command and Conquer* se complementa con unas excelentes secuencias de presentación que combinan vídeo y gráficos creados por ordenador. Además las instrucciones las dan actores reales, con lo que se crea una atmósfera tan dinámica como convincente.














pero el otro responde mal a ella. Por ejemplo, la hermandad Nod funciona mejor al asalto, y a sus tanques silenciosos y a sus unidades de lanzallamas les gustan las incursiones rápidas, brutales y sangrientas. En cambio, el armamento avanzado de GDI (lanzamisiles, tanques monstruosos, y mejor aviación) hace que sus ejércitos sean más eficaces a distancia.



Desde cualquiera de los dos bandos, la partida se compone de 50 misiones cuya dificultad aumenta progresivamente. Los niveles más bajos duran unos diez o veinte minutos, pero uno se encuentra en seguida tardando una hora para resolver las misiones más complicadas. Las primeras 18 misiones de cada disco son las mismas de la versión de PC, y siguen un argumento coherente, aderezado con unas secuencias de película, que, por cierto, les han quedado de película. A continuación viene el paquete de «Covert Ops», unas misiones duras –pero duras de verdad–, y luego, de propina, Sony nos regala media docena de misiones más, que sólo se encuentran en la versión PlayStation.

¿Y cómo se ordena y conquista? Al principio es sencillo, pero a medida que se sube de nivel aparecen nuevos tipos de armamento y de unidades militares, y los objetivos de la misión se van complicando cada vez más, así que la mecánica del juego acaba por liarse entre bastante y mucho. De entrada, una secuencia de vídeo para entrar en ambiente, y para explicar los objetivos de la misión. Te dan unas cuantas tropas, armas y vehículos, y normalmente una base militar prefabricada (que a veces está casi en ruinas), o, si no, un vehículo para construir la base principal, a fin de que te instales donde más te guste. El paso siguiente es construir unas cuantas centrales eléctricas para alimentar la base y las máquinas minadoras o colectoras. No de poner minas terrestres, digo, sino de minar minas de mineral, porque para comprar más armamento, o ampliar la base o el ejército, hace falta dinero, y el dinero se gana haciendo acopio de un mineral precioso denominado Tiberium.

El enemigo, mientras tanto, no se está de brazos cruzados y va haciendo lo mismo, con lo que refuerza sus defensas... o se prepara para el ataque, según más le convenga.

Así las cosas, ya se ve que no se trata de matar marcianitos: hay que pensar dos veces antes de actuar: ¿Ataco ahora, o cuando tenga más armas? ¿Este riesgo compensa o no compensa? La estrategia varía según el nivel. Puede ser que la estrategia ganadora sea un ataque masi-

1

2


[1] Primero construyes los edificios y luego decides dónde han de ir. [2] ¡Aparta burraco!

3

4

5


2




[1] Una torre láser bajo el bombardeo enemigo. [2] Ni la base mejor construida es inexpugnable. [3] Después de cada misión contemplas un análisis detallado de tu rendimiento en el campo de batalla. [4] Dos pelotones de francotiradores emboscados. [5] Saboteando la industria minera enemiga. [6] Una base de Nod se va a pique. [7] Planes de conquista, digo, planos. [8] Ni idea de lo que es esto.

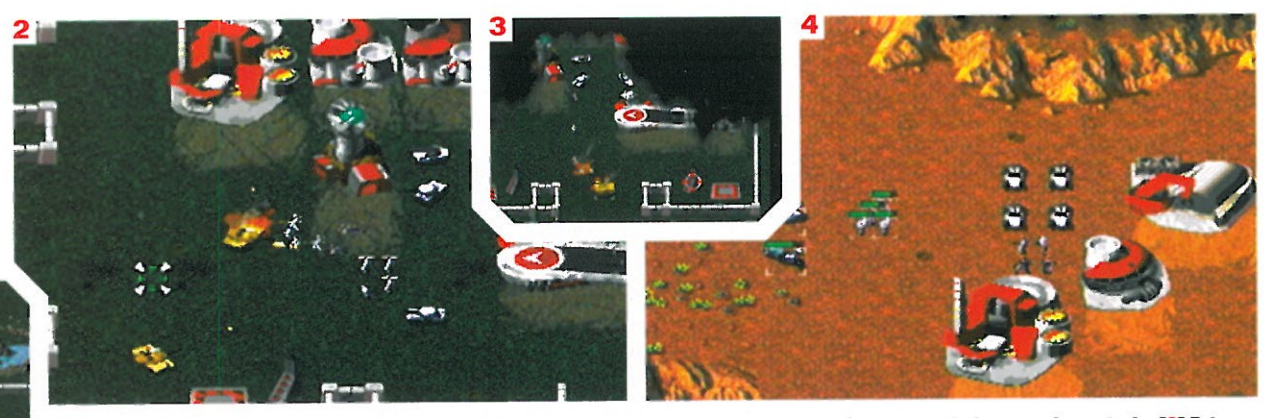
1

6

7

8


Command and Conquer



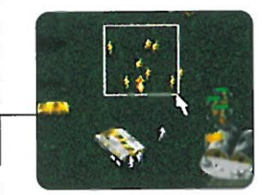
[1] La infantería cruza el puente hacia la base enemiga, tras degollar a los centinelas según el procedimiento reglamentario. [2] Esta trinchera no se la salta un tanque. [3] Un transporte blindado de tropas se mete por error en base enemiga. [4] Construyendo una base.

No hay *buenos* ni *malos*; sólo hay contendientes, y puedes escoger el bando que quieras

vo, o una serie de escaramuzas, o cortar las líneas de suministros del enemigo, y a veces lo que decide el resultado son las acciones de un solo comando o de un simple ingeniero.

En el apartado de gráficos, la verdad es que este juego no mata. No se ven ni texturas ni un simple polígono. Pero, ¿y qué? El juego tiene un atractivo tremendo, y el nivel de dificultad es muy alto. La acción y la estrategia están mezcladas en las proporciones justas: hay que planificar todos los movimientos con mucho cuidado, pero la capacidad de pensar rápido durante los combates tiene muchísima más importancia, y aunque a medida que se sube de nivel el juego se hace más estratégico, siempre queda bastante cantidad de acción para que no nos baje el nivel de adrenalina.

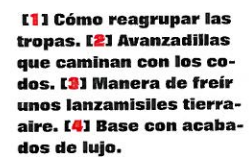
Por desgracia, hay un par de problemas. El primero es que el modo de enlace entre dos consolas brilla por su ausencia, a pesar de que ganarle una partida de *Command and Conquer* a un amigo es una de los mayores placeres de la vida. El segundo es que la conversión directa de PC a la consola, antes mencionada, también tiene sus inconvenientes. Por ejemplo, es casi intolerable que este juego, que se diseñó desde un principio para jugarse con ratón, no reconozca el de la PlayStation, y que no quede más remedio que moverse con el joypad. La mayor parte del tiempo, esto no pasa de ser una pequeña molestia, pero como el puntero se mueve a rastras y algunos de los mapas son muy grandes, a veces pasan cosas ridículas. Por ejemplo, puede suceder que mientras el puntero está en una punta del mapa, el enemigo lance un ataque sorpresa contra la base, en la otra punta: para cuando el puntero haya cruzado la pantalla, la base ya habrá caído. Este problema se agrava porque **el juego es mucho más rápido en PlayStation que en PC, y no hay control de velocidad, así que las tropas corren que se las pelan.** Esto, a veces, sólo le da un poco más de marcha al juego; otras veces desequilibra la justa mezcla entre acción y estrategia de que hablábamos; y en unas pocas ocasiones provoca el descontrol total.



Estos defectillos podían haber tenido efectos devastadores sobre otros juegos menos brillantes, pero la verdad es que, vistas las grandes virtudes de *Command and Conquer*, se le pueden perdonar. Este juego tiene mucho que ofrecer y nunca pierde interés, porque en cada nivel se encuentran sorpresas que descubren nuevos niveles de estrategia. Es un clásico que define un nuevo género. La versión para PlayStation no es perfecta, pero poco le falta.

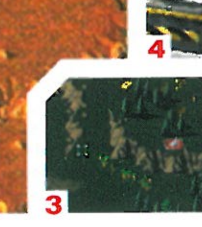
Alternativas...

Command & Conquer	9/10
Warhammer	8/10
X-COM: Enemy Unknown	8/10
X-COM: TFTD	8/10
Return Fire	7/10















[1] Cómo reagrupar las tropas. [2] Avanzadillas que caminan con los codos. [3] Manera de freír unos lanzamisiles tierra-aire. [4] Base con acabados de lujo.

VEREDICTO

GRÁFICOS	Prácticos 6	ACCIÓN	Tope 9
SONIDO	Voces simpáticas 7	PRESENTACIÓN	Vídeos soberbios 9
ADICTIVIDAD	¡Uau! 8	ORIGINALIDAD	Veterano del PC 5

No lo hicieron especialmente para PlayStation, pero sigue siendo genial, increíble, maravilloso.

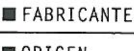
9 sobre 10







■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Psygnosis
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Reino Unido
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	Deporte futurista





Riot

Los juegos de deportes futuristas son como los autobuses: te puede salir barba esperándolos pero, cuando pasan, pasan de dos en dos. Por eso poco después de la aparición de *Pitball* llega *Riot*.

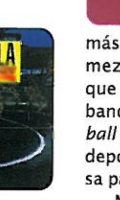








[1] Pueden participar hasta ocho jugadores a la vez, con lo que las posibilidades de diversión se multiplican. [2] ¡Gooooooooool! [3] Y ahora, a por el 0-4 [4] La pantalla-radar proporciona un enfoque de la acción a vista de pájaro. [5] El balón tiene buena presencia. [6] Esta cara me suena... [7] Una preciosa vista panorámica.





Hace unos años, una infame banda de programadores conocida como The Bitmap Brothers creó *Speedball*, un espléndido simulador de deportes futurista cuya magnífica continuación todavía hace estremecerse de placer a más de un Amiganoide. La idea consiste básicamente en mezclar las reglas de varios deportes; el resultado es que uno acaba corriendo como un loco por la pista derribando a los contrarios y metiendo goles. Pero si *Speedball* tuvo éxito fue gracias al esfuerzo para que fuera un deporte propiamente dicho, en lugar de ser una vil excusa para practicar la violencia gratuita.

Muchos juegos de deporte futuristas, desde los tiempos de *Speedball*, han caído en la misma trampa: demasiada brutalidad repetitiva y muy poco del juego limpio que exige cualquier deporte decente.

De hecho, la idea de que, un día de éstos, pasaremos del fútbol y del baloncesto para ponernos a caldo los unos a los otros hasta hacernos picadillo es, como mínimo, curiosa. Quizá los programadores de juegos han visto demasiadas veces *Rollerball*.

Es evidente que *Riot* le debe mucho a *Speedball*, pero a la nueva generación de aficionados a los juegos les vendrá antes a la cabeza la comparación con *Pitball* (evaluado en nuestro número anterior). El juego transcurre en una pista por encima de la cual flota una especie de cesta en la que hay que meter la pelota. Una pelota muy peculiar, por cierto: una bola de plasma. Para arrebatarle al contrario tan suculento botín, vale todo. Es algo así como un baloncesto a lo bestia y con una sola cesta. Hasta aquí todo va bien y la cosa promete, pero aún hay más: con la ayuda de un multitap pueden jugar hasta ocho personas a la vez.

La acción es rápida y rabiosa, y además se puede seguir desde varias perspectivas, todas ellas magníficas. En vista de todo lo dicho, no nos podemos quejar de nada: el juego está bien planteado y muy bien realizado. Lo malo es que a la larga eso no importa, porque al juego le falta gancho. Sí, para jugar varios es genial y con los amigos resulta muy divertido, pero (al contrario de lo que pasa con los juegos buenos de fútbol, tenis o golf) la modalidad para un jugador no mantendrá mucho tiempo el interés.

Otro deporte futurista más que archivamos en el cajón de «podía haber sido pero no fue».





Alternativas...

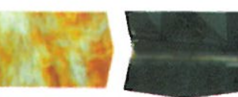
Riot	7/10
Pitball	7/10

Intro

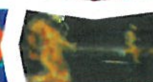












La introducción es espléndida y pone tu nivel de adrenalina a punto para un poco de violencia brutal y diversión plasmática. De hecho, todo el juego está muy bien presentado.

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Muy buenos 8	■ ACCIÓN	Bastante emoción 7
■ SONIDO	Envolvente 7	■ PRESENTACIÓN	Muy profesional 9
■ ADICTIVIDAD	Atractivo limitado 6	■ ORIGINALIDAD	Véase *Pitball* 4

No es ningún escándalo, pero algo de revuelo sí que puede causar. Sobre todo si juegan ocho personas a la vez. Si juega uno solo, lo más probable es que se canse pronto.

7 sobre 10



EDITOR	Erbe	FABRICANTE	Interactive Studios
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Reino Unido
PRECIO	8.990 pesetas	GÉNERO	Disparos en 3-D

[1] De latas de combustible el juego anda sobrado. [2] Los gatos navajeros deben morir. [3] Un mercadillo en la azotea, tan soso como el resto de los niveles. [4] Cuidado con ese salto o te caerás en un charco de lodo y morirás al instante. [5] En una de las escenas prerrenderizadas te encuentras con esta «agresión».











Firo & Klawd



BMG presentó este título de dibujos animados con elementos shoot´em up como «un juego con mucha acción y visualmente inmejorable». Pero, ¿serán *Firo and Klawd* los últimos en reír?

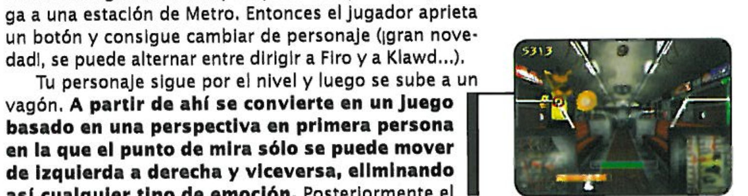
La acción de *Firo and Klawd* transcurre en la ficticia ciudad New Yak City. Con esto ya está todo dicho. Está claro que nos encontramos ante un juego de animación rebosante de humor bestial y surrealista. Lo que pasa es que este humor no es que haga mucha gracia. Y entre los distintos niveles, los personajes principales aparecen a lo largo de una serie de secuencias prerrenderizadas en las que se mantienen diálogos barriobajeros nauseabundos.

Se supone que este tipo de diálogos deberían ser divertidos, pero en realidad resultan irritantes. El premio al chiste más agudo, sin embargo, sólo puede reservarse a la acción del propio juego. Va más o menos de lo siguiente: **Érase una vez un perro detective y un gato punky y delincuente que trabajaban juntos en un caso.** Y resulta que un día van andando por la calle tan ricamente, cuando de repente uno de ellos saca una pistola y empieza a disparar contra unos delincuentes armados que se cruzan en su camino. El caso es que, como los gráficos son en su totalidad isométricos, resulta tremendamente difícil que el jugador acierte al disparar, con lo que desaprovecha un montón de balas (son más las veces que falla que las que no).

En el siguiente juego, los protagonistas siguen andando por la calle y esta vez el jugador descubre que no sólo tiene que inventarse un sistema para disparar, sino que también debe aprender a esquivar los tiros, si quiere salir relativamente ileso de la refriega. Al cabo de unos cuantos bloques de edificios, decide probar un sistema nuevo. Esta vez consiste en caminar con la vista al frente y disparar únicamente cuando sea inevitable. Parece que esta estrategia funciona, y en poco tiempo la pareja llega a una estación de Metro. Entonces el jugador aprieta un botón y consigue cambiar de personaje (¡gran novedad!, se puede alternar entre dirigir a Firo y a Klawd...).

Tu personaje sigue por el nivel y luego se sube a un vagón. **A partir de ahí se convierte en un juego basado en una perspectiva en primera persona en la que el punto de mira sólo se puede mover de izquierda a derecha y viceversa, eliminando así cualquier tipo de emoción.** Posteriormente el dúo se encuentra de nuevo en un callejón donde los enemigos les desbordan y mueren.

Lo bueno es que después de esto no aparece indicación alguna en la pantalla y tampoco existe la opción de guardarlo en la tarjeta de memoria. En otro momento, el jugador se encuentra con un pequeño puente hecho de tablones, pero el efecto tridimensional es tan malo que se cae del puente y vuelve a morir. Y, al igual que antes, no aparece ni indicación ni opción de memoria. Al final el jugador piensa: «¡Pero esto es ridículo!» y llama al fabricante para preguntarle cómo puede guardar su jugada. Tras una larga pausa, el fabricante se aclara la garganta y le dice... (y aquí viene el chiste): «No se puede». Ja, ja, ja.



¿Qué es esto? ¿Originalidad?

Hay un par de elementos que podrían haber hecho de *Firo & Klawd* un juego interesante si el resto no fuera tan catastrófico. Primero, dos jugadores pueden escoger a un personaje cada uno y ayudarse mutuamente a través de los niveles. Y los niveles no aparecen siempre en el mismo orden, por lo que, en efecto, el juego es diferente cada vez. Es una lástima que el juego no sea un poco mejor cada vez que juegas.

Alternativas...

Loaded	7/10
Firo & Klawd	5/10



VEREDICTO



GRÁFICOS	Animación humorística 7	ACCIÓN	Irritante y poco original 5
SONIDO	Sintonías bastante animadas 7	PRESENTACIÓN	Escenas pasables 6
ADICTIVIDAD	No engancha demasiado 7	ORIGINALIDAD	Nada sorprendente 5

Si se hubieran añadido toques originales y trabajado más los controles, podría haber sido divertido. Pero es tan cutre e irritante que dan ganas de cargarte el CD.

5 sobre 10

"HAY OTROS MUNDOS, PERO ESTÁN EN ÉSTE"

Paul Eluard

GRATIS CD-ROM con una ENCICLOPEDIA DE OVNIs y música de MOZART

MAS ALLA de la Ciencia

N.º 97/3/1997. Precio: 550 ptas. (IVA incluido)

RISOTERAPIA: REÍRSE ES SANO

¿QUÉ SE OCULTA TRAS EL ACCIDENTE DEL CHALLENGER?

CÓMO SERÁN LOS PARTOS DEL FUTURO

¿QUIÉN FUE EL PRIMER AVIADOR DE LA HISTORIA?

LOS EXPEDIENTES-X DE LA POLICÍA ESPAÑOLA

Creacionistas contra evolucionistas
¿EXISTIÓ EL DILUVIO UNIVERSAL?

EXTRATERRESTRES
Investigamos los orígenes cósmicos de
EGIPTO

7ª entrega
Coleccionable
LOS VERDADEROS EXPEDIENTES

JAN SEMMEL

8 414090 201025 00097

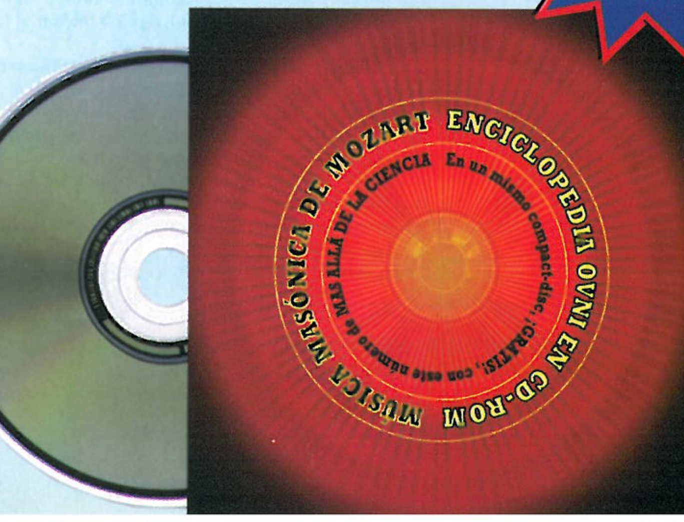
Un número extraordinario en el que, además, encontrará:

- **La foto del cámara que asegura ser el autor de la película rodada en 1947 con las presuntas autopsias a los extraterrestres del OVNI que se estrelló en Roswell.**
- **Una entrevista a fondo con el intelectual y especialista en Cábala, Mario Satz.**
- **Las claves de la curación mediante el masaje en las plantas de los pies.**

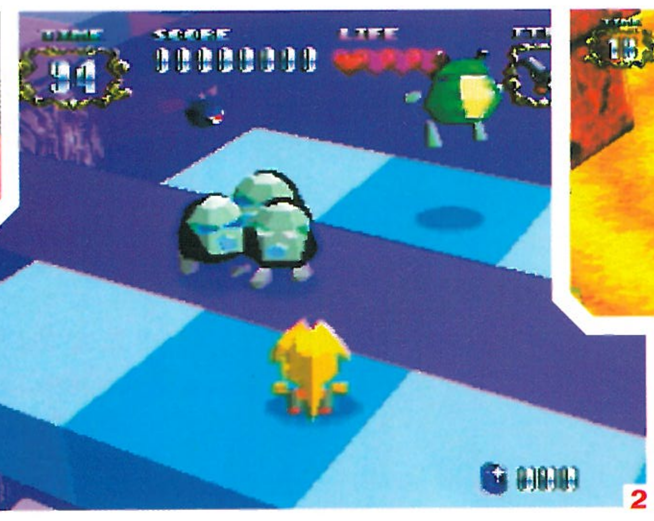
¡YA EN SU KIOSCO!

ESTE MES, UN REGALO EXCLUSIVO

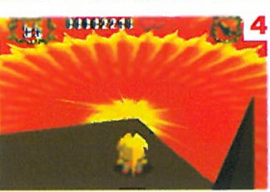
- **Una enciclopedia OVNI en CD-ROM, con fotos, mapas y casos de todo el mundo.**
- **Una selección musical que incluye temas masónicos de Mozart.**













[1] Salta a través de abismos sin fondo. [2] Enfréntate a adversarios raros y feos que te persiguen y nunca te dejan en paz. [3] Salta a través de más abismos sin fondo. [4] Mira horrorizado los nauseabundos telones de fondo. [5] Por último, descubre útiles productos energéticos como este campo de fuerza.

Floating Runner

Tras pasar unos meses en el limbo, los juegos de plataformas regresan sedientos de venganza. Floating Runner procede de la escuela *Mario*. Pero, ¿está realmente preparado para competir?



Los juegos de plataformas vuelven a la carga. *Crash Bandicoot* apareció hace poco, y bien divertido que es. Ahora *Pandemonium* y *Floating Runner* se han subido al mismo tren. Parece que, después de arremeter contra nosotros con innumerables títulos de carreras y beat 'em ups, los fabricantes de PlayStation han redescubierto de pronto ese género clásico de la era de los ocho bits. Saltos de dificultad irritante, recogida de objetos, búsqueda de secciones secretas, precipitaciones sobre la cabeza de los malos... Un torrente de acontecimientos que nos vuelve a inundar.

No hay que ser ninguna lumbrera para darse cuenta de que, seguramente, *Mario* (¡glups!) *64* tiene algo que ver con esta reaparición. Es el rey a destronar y parece que varios fabricantes de juegos para PlayStation quieren probar suerte. Con un candidato como *Floating Runner*, sin embargo, lo mejor será no mentar al fontanero italiano.

En términos de estilo y estructura, *Floating Runner* sí que tiene mucho en común con la obra maestra de Nintendo. Para empezar, el escenario es igual de soso. El jugador dirige a Lay, un cazarrecompensas, o a Cress, una aspirante a sacerdotisa.

Lay y Cress habitan en un conjunto de siete mundos insulares flotantes (cada uno de ellos incluye muchas plataformas) que ha caído bajo el poder de un ser malvado. Éste ser ha convertido a todos los animales del reino flotante en esbirros igual de perversos, de modo que los dos héroes deben ahora recuperar un cristal de cada uno de los mundos para derrotarle.

Como *Mario 64*, esto es un festival de plataformas de pura cepa desde el principio hasta el final. **Mucho correr y saltar de plataforma a plataforma, un montón de malos que evitar o atacar en asalto aéreo** y gran cantidad de armamento especial por descubrir. La mayor parte del juego gira en torno a cómo pasar de una mancha flotante a otra, al tiempo que se evita el avance de las criaturas perversas. Tal cual.



Como nota positiva, se tiene una auténtica sensación de espacio y tridimensionalidad al vagar por los surrealistas paisajes flotantes del juego.

Aunque *Floating Runner* se basa en un género de juego que tiene muchas primaveras (y que es fundamentalmente en 2-D), todos los escenarios son tridimensionales de verdad, y mirar por encima del borde de cada plataforma proporciona una sensación convincente de perspectiva. *Crash Bandicoot*, por supuesto, pasa a menudo a 2-D cuando le viene en gana y raramente intenta convencer al jugador de que la acción se desarrolla en un mundo explorable real.

Floating Runner tiene también esos toques de estilo japonés que han hecho tan particulares los juegos de Nintendo. Los personajes principales son majos y sencillos, y en cierto modo los malos

Los surreales paisajes flotantes de *Floating Runner* dan una auténtica sensación de espacio y tridimensionalidad





EDITOR	Arcadia	FABRICANTE	XING Entertainment
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Japón
PRECIO	8.990 pesetas	GÉNERO	Plataformas 3-D



La acción es bastante simplista, pero se salva gracias a algunos enigmas y toques interesantes. [1] Los puentes que cruzan los precipicios son siempre un poco inquietantes, sobre todo si hay enemigos de aspecto estrafalario [2] flotando por ahí. [3-6] Las plataformas con contornos singulares dejan al jugador tan perplejo...



...también son así. **Verse atacado por encantadores topos gigantes y pájaros de peluche no es algo que suceda cada día y resulta un poco raro, pero aquí pasa.** Los paisajes –en su mayoría planos– no se están por florituras y parecen infantiles, lo cual proporciona al juego un aire limpio y aseado.

Pero eso no quiere decir que sea increíblemente bueno. Los paisajes puede que sean encantadoramente sencillos, pero también son feos y huecos, y el juego se mete en auténticos problemas cuando el jugador se planta en una isla que tiene otra flotando encima (la de arriba invade la pantalla y tiene toda la pinta de ser un fallo técnico poligonal, y encima feo). Pero lo peor de todo es que el juego no vale gran cosa.

Hay montones de fases diferentes, cada una con una estética ligeramente distinta y algunas con enigmas simpáticos, pero al conjunto le falta brillantez. Para colmo, la cámara está situada justo encima del personaje, así que no puedes ver mucho más allá de tus narices, y la única alternativa es cambiar a una óptica desde abajo, que te deja ver menos aún.

Un último punto flaco es la persistencia de los malos: casi siempre son un enjambre a tu alrededor, y la mayor parte del tiempo no tienes más que una triste y *cutresalchichera* pistola para defenderte. Es lógico, pues, que sea difícil avanzar sin echar mano de las infinitas «continuaciones».

El juego también tiene pequeños toques que le sitúan ligeramente por encima de la media. Ayuda, por ejemplo, el hecho de que no sea lineal. Cuando encuentras el transportador al final de cada nivel hay varias alternativas de destino, de modo que nunca sabes exactamente qué viene después.

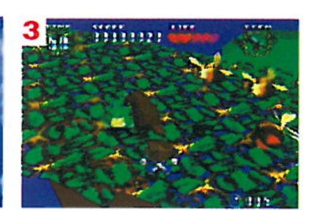
Además, se puede decir que, al menos, los diseñadores le han sacado partido a la limitada idea «salto de una isla a la siguiente», aplicándola a ingeniosas variantes: hay islitas que van arriba y abajo, grandes islas con escalones de islas ascendentes que llevan al jugador más allá de la superficie del juego, e islas con pequeñas placas.

En resumidas cuentas, *Floating Runner* es un juego extraño. Parece pobre, pero presenta un auténtico mundo en 3-D. Y la pureza del juego puede tenerte jugando más tiempo del que te imaginas: si puedes obviar los poco atractivos gráficos y los ocasionales fallos técnicos, tendrás ante ti un juego decente. Pero, de nuevo, *Crash Bandicoot* tiene mejor aspecto y es quizá igual de grande. O sea, que mejor que lo dejemos para adictos a Nintendo que aman su PlayStation pero echan de menos su SuperNintendo. Si es que existe alguien así.

Alternativas...

Crash Bandicoot	9/10
Pandemonium	8/10
Jumping Flash	8/10
Gex	7/10
Rayman	7/10
Mickey's Wild Adventure	7/10
Cheesy	7/10
Floating Runner	6/10





[1] El héroe se ve rodeado por pollos la mar de monos: *Floating Runner* no es *Resident Evil*. [2] Uno de los niveles obliga al jugador a flotar en corrientes de aire. [3] Algunas plataformas tienen una textura bastante tosca.

VEREDICTO

GRÁFICOS	Sencillos, pero no insultantes 6	ACCIÓN	Va de plataformas 6
SONIDO	Raro, melodías flotantes de la SN 6	PRESENTACIÓN	Presentable 5
ADICTIVIDAD	Sana 7	ORIGINALIDAD	Nintendesca 5

Excéntrico juego de plataformas, que se queda un poco atrás respecto de rivales de actualidad como *Crash Bandicoot*. Puede atraer a ex-poseedores de una SuperNintendo.


6 sobre 10



Contra: Legacy Of War

Puede que los carrozas sientan una punzada de nostalgia con esta versión de un clásico de la SuperNintendo, pero el pasado no siempre fue tan bueno como lo pintan. *PSM* esperaba bastante más de este remake de Konami.

1


2


3


[1] Si te quedas atrapado en la balsa donde el monstruo marino pone sus huevos, te meterás en un buen lío. [2] La elección del personaje debería variar la modalidad del juego, pero no es así. [3] Esta pantalla la verás a menudo. [4] ¿Ves ese azulejo? Atrápalo. [5] Hay características interesantes, pero no bastan para salvar el juego. [6] ¡Oh, cielos; No cesan los problemas.

4


5

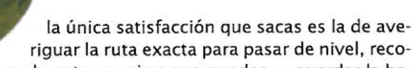

6

La versión de *Contra* que en su día se lanzó para la SuperNintendo tuvo una buena aceptación, pero este *remake* de Appaloosa no es un producto de alto presupuesto: Konami lo ha encargado en las rebajas, y eso se nota.

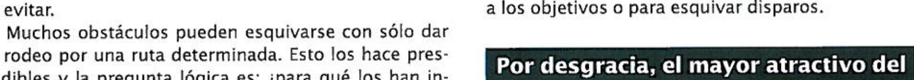
La primera impresión que da es que hay demasiada chicha contra la que disparar; no te deja planear una estrategia porque te atacan sin parar desde todos los ángulos. **Lo único que puedes hacer es ponerte las pilas y disparar a discreción contra todo lo que se mueva y**, si encuentras un segundo libre, disparar a cualquier otra parte, no vaya a ser que exista alguna puerta secreta por ahí. Pero enseguida te das cuenta de que de este modo no vas a ninguna parte, y aprendes qué es lo que hace falta destruir y qué es mejor evitar.

Muchos obstáculos pueden esquivarse con sólo dar un rodeo por una ruta determinada. Esto los hace prescindibles y la pregunta lógica es: ¿para qué los han incluido? Da igual; no vale la pena meterse en luchas inútiles porque necesitas preservar la vida que tienes para pasar el nivel.

La segunda, y más duradera, impresión es que este juego es frustrante. Todos los niveles son muy difíciles y



la única satisfacción que sacas es la de averiguar la ruta exacta para pasar de nivel, recorrerla entera —si es que puedes—, guardar la hazaña y seguir adelante. Además, es un juego irritante porque no puedes retroceder: una vez has traspasado la pantalla, los extremos del escenario se convierten en muros inexpugnables. Eso es necesario con dos jugadores, pero es una lástima que también funcione así con uno. Además, como pasa con muchos juegos de bajo presupuesto, sólo puedes colocarte en una de las ocho direcciones distintas. Es un fastidio, porque significa que tienes que tomar posiciones forzadas para disparar a los objetivos o para esquivar disparos.



Por desgracia, el mayor atractivo del juego reside en su dificultad, de modo que hará falta recargarlo muchas veces para ir avanzando



VEREDICTO

GRÁFICOS	Adecuados 4	ACCIÓN	Frustrante 3
SONIDO	Bang Bang 3	PRESENTACIÓN	Barata 4
ADICTIVIDAD	Demasiada 6	ORIGINALIDAD	Sí, claro 2

Este juego sólo es divertido si te gusta ver a tu máquina cargando juegos. Su único gancho es que es demasiado difícil para liquidarlo rápido. Una rotunda decepción.









EDITOR	Konami	FABRICANTE	Appaloosa
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	8.990 pesetas	GÉNERO	Shoot 'em up

1


2


3


4


[1] El campo de visión es extremadamente reducido... [2] y el juego muy complicado. [3] Los deportes de aventura... [4] tienen aquí riesgos añadidos.

El campo óptico, por otra parte, es demasiado reducido. Los objetos fuera de pantalla sólo se ven una vez están a tiro. Esto significa que tienes que jugar el nivel varias veces para saber dónde están las cosas y cómo dispararles antes de que se te echen encima. No hay excusa para este fallo. El área de juego no es lo bastante grande, simplemente.

En la zona de las virtudes, la verdad es que el jugador recibe algunas armas interesantes, que además varían según el personaje que escoges. Pero, aunque te hacen creer que cada personaje es bastante diferente, luego todos juegan igual (aparte de las armas que usan). **Te dicen que CD-288 funciona debajo del agua, pero ponlo a nadar y se convierte en un gatito,** temblando y perdiendo fuerzas con sólo mojarse los dedos de los pies. Por desgracia, el mayor atractivo de este juego reside en su dificultad, de modo que se tendrá que recargar muchas veces para ir avanzando. Y con lo que tarda la PlayStation en recargar, pasarás más tiempo recargando que jugando. O sea, que lo que también requerirá es mucha paciencia. Si te dan caña antes de lo previsto, o dejas pasar un regalito que tendrías que haber recogido, esa partida será en balde, porque nunca conseguirás terminar con desperfectos a bordo o sin tus bonos. Puedes dedicarte a probar opciones y buscar puertas secretas, pero lo único que conseguirás será matar el tiempo antes de la siguiente recarga. Y cuando ya las has descubierto, no te quedarán ganas de volver atrás y volver a pasar por los mismos niveles otra vez.



La conclusión lógica de todo esto es que, cuando hayas acabado completamente el juego, habrás visto más que suficiente. Para ser sincero, tuve suficiente mucho antes de llegar al final, lo que probablemente significa que me perdí las mejores armas y los enemigos más interesantes. *«No problem»*, no debían de ser gran cosa.

Alternativas...

Steel Harbinger	6/10
In The Hunt	5/10
Lone Soldier	6/10
Philosoma	5/10
Contra: Legacy Of War	4/10

1


2

3


5



4

[1] Esta es la nave. [2] Lo mejor que se puede hacer con estos robots gigantescos es dispararles sin tregua por la espalda. Sí, la verdad, queda un pelín traicionero. [3] ¡...dita sea! Ese especie de robot asqueroso con pinta de plataforma petrolífera me ha matado otra vez. [4] Nivel 1. Todo es ya demasiado frenético. Dispara toda tu munición antes de derribar la puerta. [5] La nueva arma de tres balas de Big Ray. ¡Guau!

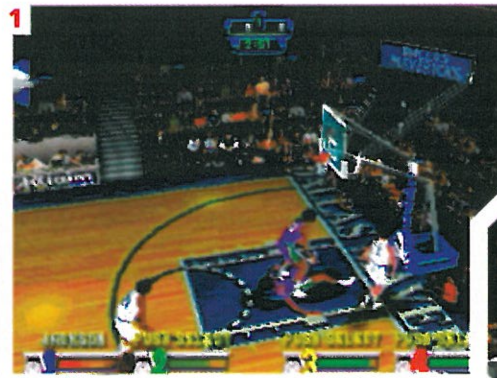








■ EDITOR	Arcadia	■ FABRICANTE	Acclaim
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	Baloncesto










[1] El anterior *NBA Jam* era un juego en 2-D. Sin embargo, la aparición de títulos 3-D de este mismo estilo, impulsó la aparición de *Extrem*. [2] Cada equipo está clasificado. Dallas y Los Ángeles son los mejores. [3] El aspecto de este jugador es un fiel reflejo de la realidad. [4] Después de hacer un mate se dedican a posar para la prensa. [5] Tal como se dice. [6] De tres puntos... [7] Saltan chispas en el pabellón.

NBA Jam Extreme

Tipos de gran envergadura, camisetas de colores, y espectadores que echan chispas. Comienza el espectáculo...



Con *NBA Jam: Tournament Edition*, el fabricante Acclaim inició la serie de juegos de baloncesto que tenía preparada para PlayStation. Es cierto que se trataba de una adaptación del juego para máquinas recreativas en 2-D que difería poco de la versión para SuperNintendo, pero caramba... ¡cuánta diversión proporciona!

De acuerdo, al cabo de unos meses de su aparición fue superado por el festival 3-D que ofrecía *Total NBA '96* pero, para un juego de «dos contra dos», aún hoy sigue siendo una buena alternativa. *NBA Jam Extreme* es, por el momento, el último lanzamiento de esta serie. Como su predecesor, sigue siendo una adaptación del juego diseñado inicialmente para máquinas recreativas, sólo que esta vez el espectáculo viene servido en tres dimensiones y con polígonos a discreción. Los objetivos del juego son idénticos a los de la entrega anterior: hacer rugir todo el pabellón con una buena asistencia y tratar de obtener más puntos que tus contrarios.

Sin embargo, hay algunos pequeños matices tácticos, que sólo buscan calentar el ambiente mientras el comentarista grita: «¡Esto está que arde!» No se trata de un simulador; estamos, más bien, ante un juego arcade donde los jugadores pueden saltar unos 10 metros por el aire y hacer un triple salto mortal antes de obtener los más espectaculares mates. Éstas son las ventajas de los videojuegos.




[1] Añade un Multi-Tap, tres amigos y unos cuantos mandos. Ya puedes disputar un partido con cuatro jugadores. [2] Va a empezar el partido.

Todos los jugadores de la NBA están representados —puedes determinar su calidad usando cinco niveles de distinta dificultad— y también se encuentran disponibles las estadísticas habituales. En esta clasificación, por ejemplo, podemos encontrar a Dennis Rodman, un jugador de los Chicago Bulls famoso por su chistoso aspecto.

Aunque los gráficos del juego actual han sufrido una profunda remodelación, el resultado final sigue siendo discutible. No obstante, *NBA Jam Extreme* es uno de los juegos de baloncesto más frescos del mercado. Sus movimientos especiales, su dinamismo e, incluso, la presencia de comentaristas entusiastas, aseguran mucha diversión desde el principio.



Alternativas...

Total NBA '96	9/10
NBA Jam: TE	8/10
NBA Live '96	7/10
NBA Jam Extreme	7/10



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Puro polígono 7	■ ACCIÓN	Fácil de jugar 7
■ SONIDO	Buen comentarista 8	■ PRESENTACIÓN	Nada espectacular 8
■ ADICTIVIDAD	Larga, con un amigo 8	■ ORIGINALIDAD	Ninguna 4

***NBA Extrem* no difiere del *NBA Jam original*, pero sigue siendo un buen juego de baloncesto.**

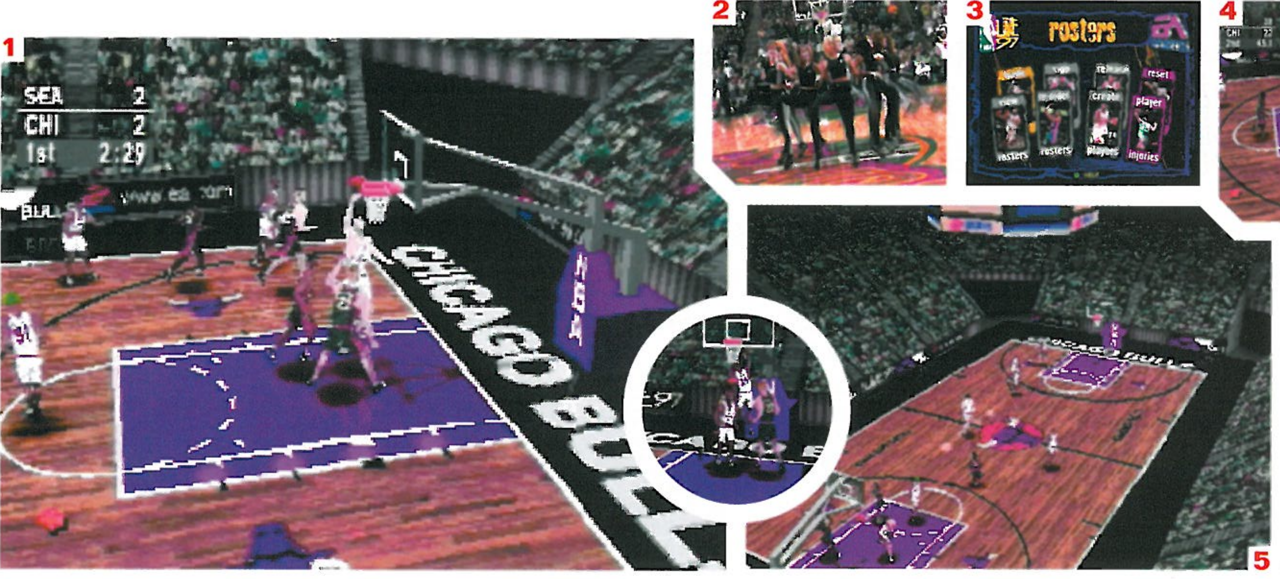
7 sobre 10

EDITOR	Electronic Arts	FABRICANTE	EA Sports
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Baloncesto

Cuatro Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible

NBA Live '97

Todos los jugadores son gigantes y marcan puntos cada cinco segundos. Esto sólo pasa en baloncesto.



[1] ¡Canasta ! [2] Algunos gráficos son especialmente atractivos. [3] Cambia a tus jugadores del montón por verdaderos monstruos del baloncesto. [4] La representación borrosa del público echa a perder la imagen global. [5] La cancha, en un momento de esplendor isométrico. [Detalle] Gracias al replay se pueden revivir los momentos de gloria.

Ni que sólo fuera por la regularidad de sus esfuerzos, EA Sports ya tendría que ser uno de los mejores fabricantes de videojuegos. Siempre producen software de calidad (simuladores), y rara vez les sale una chapuza. Pero, por la misma razón, también son contadas las ocasiones en que producen un juego fuera de serie. *NBA Live '97* encaja perfectamente en estos parámetros. Se trata de un simulador de baloncesto bien elaborado y de gran agilidad, pero está claro que no va a revolucionar el mundo de la PlayStation. Como mucho, se podrá incluir entre los clásicos de EA Sports. Un buen juego con más estadísticas que nunca.

Los regates y los ganchos no podían faltar, claro está, y se accionan a partir de un apabullante abanico de opciones que incluyen tres posibles niveles de juego: arcade, novato y simulador (todos ellos realizados en polígonos 3-D y representados en perspectiva isométrica). En el ataque controlas al jugador que lleva el balón, y en la defensa puedes dirigir a todo el equipo con el fin de controlar al jugador que más convenga en cada momento. Los jugadores responden *ipso facto* a la maniobra que ordenes, y el juego resulta extraordinariamente verosímil, aunque a veces sería deseable que la inteligencia artificial de los jugadores de tu equipo que controla la máquina fueran un poco mejores. En general, los gráficos del juego están bien –aunque el público, que aparece muy borroso, mengua un poco la calidad visual global–, y el aspecto mejora todavía más en el modo *Action Replay*. No obstante, el atractivo principal del juego es toda la información que facilita acerca de la NBA. En este aspecto, *NBA Live* bordea el territorio de un simulador de gestión, ya que permite transferir jugadores, negociar con ellos y, en general, modificar la alineación de cualquier equipo.

Pero aparte de eso, no hay nada en *NBA Live '97* que lo haga más recomendable que cualquier otro juego de baloncesto. La presentación es bastante buena, la manera en que imita la cobertura de la televisión norteamericana resulta muy convincente y, en alguna ocasión, proyecta secuencias de vídeo. Pero, en definitiva, nada que le haga merecer el ascenso a un estadio superior. Está por encima de la media, vale, pero no es ninguna pasada. Uno más de nuestros viejos amigos.



Las estadísticas atacan de nuevo

Al igual que la mayoría de los juegos de EA Sports (y como ocurre en casi todo el panorama deportivo norteamericano), *NBA Live* muestra obsesión por las estadísticas. Prácticamente todos los factores que intervienen en el juego son una variable, de modo que cada quince minutos *NBA Live* te ofrece un muestrario detallado de todo lo que acontece en el terreno de juego.







[1] Estadísticas al final de los primeros quince minutos de juego. [2] Más estadísticas. [3] Y todavía más estadísticas.

Alternativas...

Total NBA '96	9/10
NBA Jam:TE	8/10
NBA Live '96	7/10
NBA Live '97	7/10

VEREDICTO

GRÁFICOS	En general buenos 6	ACCIÓN	Fluido 7
SONIDO	Atmosférico 6	PRESENTACIÓN	Convincente 7
ADICTIVIDAD	Hasta *NBA Live '98* 7	ORIGINALIDAD	No demasiada 5

Simulador de baloncesto bastante convincente, pero le falta un poco de espectacularidad. No obstante, se lo recomendamos con total fervor a los forofos de la NBA.

7 sobre 10



You



Mathieu



Humphrey



Kwanda



Gremeo



Viktor



Suikoden

En Japón los juegos de consola más vendidos son los de rol, pero en Occidente hemos tenido que esperar dieciséis meses para ver el primer juego de este género en PlayStation. ¿Merecía la pena esperar? Ahora te lo contamos.

Si te gustaban los juegos de rol para la SuperNintendo, te encantará saber que no han desaparecido. Se han mudado a la consola más irresistible. Algunos, como *Suikoden*, ni siquiera se han molestado en cambiar los gráficos de 16 bits por los nuevos. Pero no vamos a arremeter contra los gráficos ahora, porque si eso es lo que de verdad te importa es que este tipo de aventuras no es lo tuyo.

Sin embargo, los iniciados en el tema deben tener la mosca en la oreja ante un ejemplar tan falto de originalidad. Los juegos de rol nunca han ido sobrados de ella, pero *Suikoden* parece un calco de *Breath Of Fire 2*, de Calcom, para la SuperNintendo. Las similitudes son muy sospechosas.



El argumento del juego es un refrito de las leyendas semihistóricas chinas compiladas en la serie de televisión *The Water Margin*. **Es el relato de la rebelión de un pueblo oprimido y explotado.** El héroe es un soldado de la Guardia Imperial que pronto descubre que su conciencia lo obliga a actuar al margen de la ley. En su huida de la cruel justicia agrupa una banda de ladrones, mercenarios y *lumpen* de toda clase procedentes de todos los rincones del Imperio. ¿Será suficiente para derrotar a un emperador dotado de poderes mágicos? ¡Qué emoción!



[1] La Dama de los Vientos quiere conquistar el mundo. [2] Recluta elfos y tu ejército dispondrá de una formidable unidad de arqueros. [3] Los insustituibles dragones.

Uno de los puntos fuertes es que se pueden reclutar personajes entre un repertorio de 108 individuos, muchos de los cuales pueden participar en los combates. Además, es toda una satisfacción descubrir cómo ciudadanos ordinarios están deseosos de colaborar en la causa del Ejército de Liberación. Si aceptan tu propuesta ponen sus habilidades a tu disposición, de modo que puedes equipar el castillo que te sirve de cuartel general con tiendas, armerías, cocineros, tahúres, cartógrafos, e incluso un par de tipos raros que te permiten trastear con opciones ocultas de gráficos y sonido. Así, mientras haces progresos construyes tu propia ciudad. Disfrutarás cada vez que te dejes caer por ahí para apreciar el trajín de esas gentes montando sus propios negocios.

Quizás pienses que el reclutamiento es demasiado









[1] La típica posada. [2] Apuesta a los dados y ganarás dinero extra. [3] Defiéndete con magia. [4] Todo un duelo, homenaje a Sergio Leone. [5] Los japoneses se entusiasman con los juegos de azar.

EDITOR	Konami	FABRICANTE	Konami
DISPONIBLE	Marzo	ORIGEN	Japón
PRECIO	No disponible	GÉNERO	Rol

Un Jugador

Flik 

Pahn 

Shidonia 

Jabba 

Kulon 

Minna 











[1] Cuidado con la rubia. [2] Estadísticas a granel. [3] Los monstruos no son precisamente terroríficos. [4] Si reclutas brujas, tendrás servicio integral de teletransporte. [5] ¡Sombras de Python!

fácil. Esto se debe a que la historia no podría ser más lineal. A veces se te exige escoger una entre varias alternativas, para descubrir luego que, en realidad, no disponías de libertad de elección: los personajes insisten en preguntas del tipo «¿estás seguro?» hasta que haces la elección apropiada para que el juego siga adelante. El sistema de menús es engorroso e interminable y no se cansa de pedirte que confirmes tus elecciones. Debido a que el inventario de objetos que los personajes pueden cargar consigo es bastante limitado, la compra de armaduras y de los mejores equipos se convierte en una tedioso recorrer arriba y abajo entre listas de opciones. Es una lástima, porque un diseño más inteligente nos habría evitado muchas molestias. Aunque mantiene a medias el título japonés original: *Genso Suikoden*, la traducción al inglés norteamericano no es tan acertada como sería de desear. En castellano ya ni te cuento porque simplemente no existe. Los

Uno de los puntos fuertes es que se pueden reclutar personajes de entre un repertorio de 108 individuos, muchos de los cuales pueden participar en los combates

errores tipográficos y el *japanglish* están a la orden del día, afectando incluso al menú más usado del juego, donde la opción *«bribe»* (sobornar) está escrita como *«bride»* (novia). No hablemos ya de una serie de «diálogos de besugos» que tienen toda la pinta de ser juegos de palabras en el texto original y cuyo sentido profundo se le escapó al traductor.

Como todos los juegos de rol, *Suikoden* se basa en encuentros aleatorios con enemigos. Los hay que dan mucha guerra, pero la verdadera prueba de paciencia es cuando uno se pasa casi una hora tropezando una y otra vez con un par de clases de monstruos, siempre en la misma formación. O sea, para tirarse de los pelos. Además, buena parte de los monstruos tienen un aspecto poco ortodoxo: conejitos con hacha, arbustos con pies y





[1] Un hechizo asombroso. [2] Se rumorea que hay un monstruo en las mazmorras. [3] El inventario es impresentable.

Enséñame, maestro



Controla un personaje en el escenario del juego. Date un garbeo por el pueblo, cómprate alguna que otra armadura, habla con la gente... y ya te contarán dónde hay marcha.

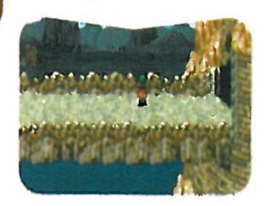
Cuando dejas atrás el pueblo con tu equipo, apareces en este «mapa» del mundo. Deberás atravesar mares y selvas hasta llegar a tu nuevo destino.





...Y entonces la pantalla se puso así. Has tropezado con una partida de monstruos que tendrás que masacrar.

De vuelta al mapa y a seguir con el camino. Hay batallas contra monstruos a mansalva, así que más te vale disfrutar planeando las estrategias de combate.

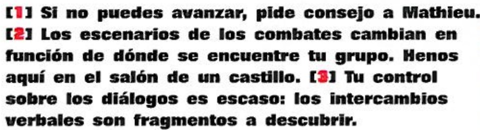


Suikoden

Krinn	Sasuke	Kai	Lorelei	Jean	Cleo
					







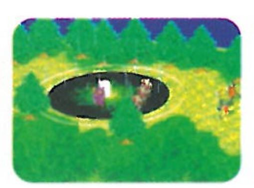
[1] Si no puedes avanzar, pide consejo a Mathieu. [2] Los escenarios de los combates cambian en función de dónde se encuentre tu grupo. Henos aquí en el salón de un castillo. [3] Tu control sobre los diálogos es escaso: los intercambios verbales son fragmentos a descubrir.

Zoom automático

Las escenas de batalla, de una vaga apariencia isométrica, son una mezcla de paisajes con textura y *sprites* en 2-D. La escala de las imágenes varía de acuerdo con la acción. Cuando una tormenta de rayos acosa a un grupo, la cámara se aleja para que se vea todo. Si das un golpe de órdago, la cámara se acerca para mostrar a tus muchachos haciendo escabechinas con sus espadas justicieras. El invento no está mal, sobre todo porque le da ese imprescindible dinamismo al conjunto.



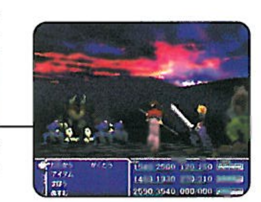




ojos... nada que te vaya a provocar escalofríos de horror. Aparte de unas cuantas representaciones de muertes de lo más histriónicas y la consabida «violencia animada», no hay razón para incluir en la caja del juego la etiqueta de «no recomendado para menores».

El experto en los juegos de rol deberá reprimir su tendencia compulsiva a hacer clic en tiestos y armarios en busca de objetos escondidos, porque *Suikoden* es tan interactivo como un ladrillo. Sus escasos tesoros secretos son fáciles de encontrar, a pesar de que los hayan ocultado ¡qué astutos ellos!, en suntuosos cofres. Para los más bregados en el mundo del rol, el nivel de dificultad es poco ambicioso, y el sistema de juego más rudimentario de lo que puede parecer a primera vista. Por ejemplo, aunque hay 108 personajes a escoger, no se necesitan sino unos pocos para llegar al final del juego. Secciones que prometían mucho (como los duelos y las batallas), más bien parecen atracciones de saldo; además, una preocupante falta de puzles y acertijos conduce a que acabes llegando al final de la aventura sin exprimir una sola neurona.

«Ya veo, pero... ¿os habéis divertido?» ¡Caramba, pues sí! Tendrá sus defectos, aspectos frustrantes, argumento insustancial y todo eso, pero lo cierto es que nos tuvo atrapados durante todo un día y su noche completos y todavía durante una rotación terráquea más. Quién sabe si a ti no te ha ocurrido lo mismo alguna vez, cuando acabaste —con un vago sentimiento de culpa— encadenado a un juego que sospechas que no valía la pena. Así que, con todos sus peros, *Suikoden* es un juego a recomendar. **Pertenece a esa especie capaz de generar adicción, y su respetable jugabilidad lo habilita para cubrir el expediente mientras aguardamos tiempos mejores.** Es decir, hasta que lleguen los prometedores *Breath Of Fire 2*, de Capcom, y *Final Fantasy VII*, de Square, a nuestras consolas europeas en formato PAL.



Una nota final. Si eres un veterano del rol de consola, borra esa sonrisa cínica de tu cara, que te vemos venir. «Sí, claro, le habéis puesto un siete, que es lo que siempre se pone en este tipo de juegos en todas las revistas.» Pues no, en *PlayStation Magazine* no. Sabemos de lo que estamos hablando, nos hemos pasado horas y horas con *Suikoden*, y si le ponemos un siete es porque es lo que se merece. De todas formas, desde el club de la espada y la brujería rendimos un homenaje a Konami por aliviar nuestro síndrome de abstinencia.

Otra ronda de lo mismo, por favor.

Cómo llegar al cielo en tres pasos







Matar, matar y matar. Es el pilar de la diversión en *Suikoden*. La victoria en los combates depende tanto de la composición de tu equipo y de sus ataques combinados como de las estrategias adoptadas en el curso de la batalla. Las gentes sencillas que has reclutado para la Liberación ocultan a menudo un as en la manga. Lo sacan a relucir en las elementales, pero ingeniosas, batallas. Los duelos recuerdan al «un, dos, tres, piedra, papel o tijeras».



Alternativas...

¡Ninguna! De momento *Suikoden* es el único juego de rol para PlayStation.



PlayStation Magazine

VEREDICTO

GRÁFICOS	Aburren de tan mediocres 4	ACCIÓN	Menumanía 7
SONIDO	Para salir del paso 6	PRESENTACIÓN	De 16 bits 5
ADICTIVIDAD	Entre 25 y 40 horas 6	ORIGINALIDAD	Alguna debe haber 5

***Suikoden* no es el mejor exponente del género, pero es recomendable para los que añoran su ración de mandobles y argumentos melodramáticos..**

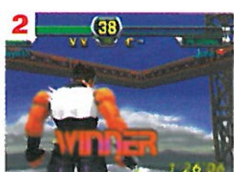


7 sobre 10

Star Gladiator

Capcom, maestro de juegos 2-D, ha generado grandes expectativas con este beat 'em up futurista 3-D. Su jugabilidad promete, pero ¿podrá siquiera lograr hacer sombra a *Tekken 2*, el gran señor de los puñetazos?







[1] June se deshace de un impostor con una patada voladora, su pie desprende una luz intensa. [2] El arrogante Nayato nos da la espalda. [3] Gerelt nos muestra lo que debe tener un campeón de *breakdance*. [4] Hayato se ha convertido en un mal educado. [5] Hayato realiza un salto de diez metros mientras prepara su movimiento definitivo. [6] ¿Duele?









Una gran parte de los usuarios de consolas PlayStation ha perdido su interés por los beat 'em up 3-D después de haber sufrido una sobredosis de este género. De todas maneras, la aparición de *Star Gladiator* ha despertado cierta expectación, aunque no tanto por las innovaciones que pudiera incluir sino por la propia fama de sus desarrolladores.

Star Gladiator es el juego de lucha 3-D de Capcom, la compañía que inventó los beat 'em up que permitían enfrentar a dos jugadores. La cuidada elaboración de los motores de sus juegos de lucha les ha reportado una merecida fama y son grandes las expectativas puestas en este título, especialmente en lo que al apartado de jugabilidad se refiere. Partiendo de un argumento convencional —varios luchadores reunidos con la noble intención de darse una buena tunda de palos— Capcom ha adornado con tintes de ciencia-ficción una historia violenta.

La acción se sitúa en el siglo XXIV, la humanidad está iniciando la colonización de las estrellas cercanas. En este proceso, los humanos entran en contacto con diversas civilizaciones alienígenas, grangeándose sentimientos contrapuestos de amistad y hostilidad. O sea, el megamix habitual.

Da la casualidad de que el Profesor Bilstein ha desarrollado una nueva arma psiónica: la espada de plasma. Como cualquier científico loco que se precie, se pone del lado de los malos y les ayuda a subyugar la Tierra... (seguro que puedes imaginarte el resto).

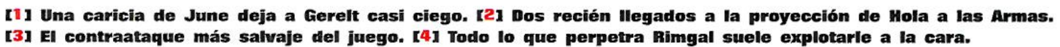
El juego pone a tu disposición ocho personajes, cada uno de ellos con su arma de plasma exclusiva. Como suele ser habitual, esta colección procura ser una muestra heterogénea de personajes, con aspecto y personalidad marcadamente diferenciados. Líderes natos, androides y hasta personajes lentos y achacosos (aunque con algunos golpes contundentes), son algunas de las formas de vida representadas en el juego.











[1] Una caricia de June deja a Gerelt casi ciego. [2] Dos recién llegados a la proyección de Hola a las Armas. [3] El contraataque más salvaje del juego. [4] Todo lo que perpetra Rimgal suele explotarle a la cara.

Un Jugador				
	■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	Capcom
	■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
	■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	Beat 'em up

[1] Gore realiza para nosotros su movimiento final levitatorio. [2] Una bola de plasma no te hace precisamente cosquillas en la cara. [3] June se enfrenta a su otro yo. [4] Gore piensa que tener un buen tamaño siempre ayuda en el combate. [5] Rimgal está malhumorado. [6] Gerelt está a punto de tener un encuentro en la tercera fase. [7] El plasma golpea instantáneamente.



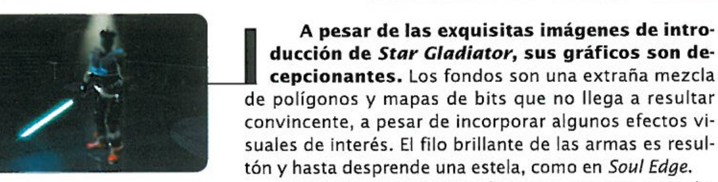








Los personajes están poco definidos, aunque resultan muy coloridos... sus movimientos son una combinación de acciones, rápidas, agresivas y movimientos fluidos



A pesar de las exquisitas imágenes de introducción de *Star Gladiator*, sus gráficos son decepcionantes. Los fondos son una extraña mezcla de polígonos y mapas de bits que no llega a resultar convincente, a pesar de incorporar algunos efectos visuales de interés. El filo brillante de las armas es resultón y hasta desprende una estela, como en *Soul Edge*.

Los propios personajes ofrecen un aspecto poco definido, aunque son muy coloridos (como una combinación de *Toshinden* y *Zero Divide*). Esta falta de definición se manifiesta especialmente cuando empiezan a moverse y sus armas actúan como fuentes de luz, generando constantemente luces y sombras.

Buscando obtener la máxima jugabilidad, Capcom ha extraído elementos de casi todos los juegos de lucha 3-D de cada plataforma. El resultado se asemeja a una versión acelerada de *Soul Edge* y no sólo porque todos los combatientes dispongan de armas. *Star Gladiator* tiene un sistema de control casi idéntico: dos botones para ataques con armas, un botón para patadas y un botón para cubrirse. Como en la mayoría de los juegos de lucha, los personajes también disponen de ataques especiales, que se activan procediendo de manera similar a *Street Fighter*.

Sin embargo, los golpes extra se logran a través de combinaciones especiales: como los movimientos de castigo de Hayato, que se desplaza por el escenario para propinar a su oponente un gancho al estómago y rematarlo arrancándole la cabeza.

Incluso el sistema de combinaciones es similar al de *Soul Edge*, aunque éstas son más espectaculares y variadas. La mayoría se obtienen encadenando movimientos comunes, más que a través de combinaciones especiales. Tal aspecto coincide con el sistema utilizado en *Tekken* —aunque aquí el tiempo no es un factor tan determinante— y la mayoría de los combos se obtienen presionando cinco veces una tecla. Una vez más, como en *Soul Edge*.

De todas maneras, *Star Gladiator* parece disponer de una enorme cantidad de combinaciones para cada personaje y, lo que es más importante, se pueden aprender muy fácilmente.



Hayato



Sí, lo has adivinado. Este es el personaje principal. Tal como deber puede realizar una gran cantidad de ataques y algunos combos mortíferos.

Gamof



Este individuo parecido a Chewbacca maneja normalmente una poderosa hacha de plasma y puede propinar golpes muy potentes. Puede infringir daños terribles.

Saturn



Saturn es un lunático. Este personaje compensa su falta de estilo con ataques de largo alcance importante y movimientos extraños.

Vector



Lento, metódico y extremadamente educado. En el pasado formó parte del ejército de robots del Doctor Bilstein. Puede disparar plasma y posee una gran capacidad combativa.

Star Gladiator

[1] June celebra una victoria fácil. [2] June lucha por el 9,56, o sea, que quiere una medalla de oro. [3] Bilstein se aprovecha del despiste de Gerelt. ¡Esas bajas pasiones! [4] Modo de práctica. ¡Vamos a perfeccionar movimientos y a descubrir combos! [5] Rimgal se dispone a arrancar la cabeza de su oponente.





Después de ejecutar un combo de cinco golpes, la energía de plasma de tu personaje llega a su máximo y ya puedes ejecutar un movimiento definitivo. Aunque no acabas con tu oponente, como en *Mortal Kombat*, éste pierde una importante cantidad de energía. Además, algunos son muy divertidos.

Como la mayoría de los juegos de lucha 3-D, *Star Gladiator* te permite evitar el ataque de tus oponentes y contraatacar. De todas maneras, cada personaje tiene un movimiento de contraataque.

Para realizar esta acción se requiere una cierta habilidad porque es necesario anticipar qué botón de ataque va a utilizar tu contrincante. También es necesario controlar la duración de tus movimientos pues la ejecución del contraataque te atribuye un color azul o rojo.

Teniendo en mente los antiguos juegos de Capcom, nos ha sorprendido el papel poco relevante que se le han dado a los ataques con armas de fuego. Aunque los movimientos elusivos y los contraataques juegan un papel esencial en el mantenimiento de una estrategia con garantías de éxito, un ataque rápido y variado te proporcionará una victoria más fácil sobre el resto de los oponentes humanos.

La mayoría de los luchadores controlados por el ordenador pueden ser despachados dándole caña al pad; los jugadores con experiencia serán capaces de acabar el juego en su nivel más alto con poco esfuerzo.

Además de poseer un gran motor, el juego está lleno de opciones, incluyendo la modalidad de prácticas, lucha en grupo y una modalidad de lucha realizada bajo cuatro paredes que impiden que el jugador sea lanzado fuera del ring. Cualquiera que adquiera este título pensando que se encontrará con una copia de *Soul Edge* se sorprenderá gratamente. Por el momento, *Star Gladiator* se sitúa en segunda posición, tan sólo por detrás de *Tekken 2*, en el ránking de los beat 'em up 3-D. Si será mejor que *Soul Edge* es algo que aún está por ver.

Alternativas

Tekken 2	10/10
Tekken	9/10
Star Gladiator	8/10
Battle Arena Toshinden	7/10
Zero Divide	7/10

Gerelt



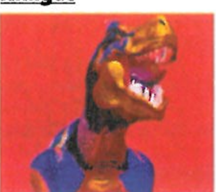
Gerelt es un español que cuenta con algunos combos y movimientos muy efectivos.

June



Le gusta vivir a tope y uno de sus pasatiempos favoritos es golpear a la gente con sus anillos de plasma. Es rápida y maniobrable. Posee unos combos muy intuitivos.

Rimgal



Su nombre podría sugerirnos alguna enfermedad tropical infame, pero en realidad hace referencia a un mutante. Es rápido, vicioso y tiene algunos combos malabares deliciosos.

Gore



Es la mano derecha del Doctor Bilstein, pero está impaciente por relevarle. Debería ser fácil pegarle, pero no lo es. Peligroso y repulsivo.

Zelkin



Es muy ligero y posee algunos combos deslumbrantes. Puede realizar algunos movimientos aéreos interesantes y ataques terrestres versátiles.

Bilstein



El buen profesor es grande, despiadado y sostiene una espada enorme. Los científicos estudian qué procedimiento siguió para conseguir sus becas de investigación, ¡con esa cara!



VEREDICTO

GRÁFICOS	**Brillantes y alegres 8**	ACCIÓN	**Lleno de profundidad 9**
SONIDO	**Nada especial 6**	PRESENTACIÓN	**Muy hábil 9**
ADICTIVIDAD	**Jugarás por meses 9**	ORIGINALIDAD	**Una combinación única 7**

Fácil de jugar y tiene suficientes combos y tácticas como para poner a prueba a cualquier jugador hábil experimentado en este género y con buena memoria.



■ EDITOR	Arcadia	■ FABRICANTE	Take 2
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	Beat 'em up



Tarjeta de memoria
Compatible



[1] Hay 16 luchadores para escoger. [2] Pero no sabemos cómo se llaman, porque los nombres no están escritos, y la voz que los nombra es peor que la del pato Donald. [3] En cada combate se hacen más fuertes. [4] Esto es un oso. [5] En el marco incomparable de Stonehenge. [6] Contundente, ¿no ? [7] Todos contra el fuego. [8] Un elfo verde con dos espadas.

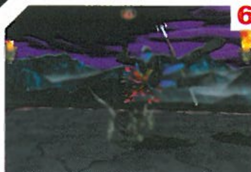
1


2

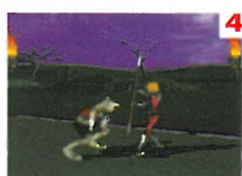

3


8


7


6


5


4


Iron And Blood

Una caterva de personajes de rol extraídos de *Advanced Dungeons & Dragons*... ¿En un juego de combate? Bueno, ¿por qué no?

Los juegos de lucha nos salen hasta por las orejas. Lo normal es que no pase un mes sin que asome por la puerta otro musculitos buscando pelea, y en los últimos dos meses han aparecido nada menos que cinco títulos de ese tipo: *Street Fighter Alpha 2*, *MK Trilogy*, *Robo Pit*, *Star Gladiator* y *Power Move Wrestling*. Según parece, están muy seguros de que nunca nos vamos a cansar de este régimen de tortas y más tortas...

Iron And Blood es un beat ´em up. Pero al menos tiene algo original: Acclaim ha obtenido un permiso para utilizar un pelotón de personajes procedentes del mundo *Advanced Dungeons & Dragons* de Ravenloft. **Y, como en cualquier juego de rol, a medida que un personaje va ganando experiencia, aumenta su habilidad y encuentra mejor armamento y más hechizos.**



La presentación es, por decirlo de forma suave, un poco atípica. Hay 16 personajes para escoger, pero sus nombres no figuran en ninguna parte. Sólo después de seleccionar a uno de los protagonistas, un gruñido apenas inteligible te revela la identidad del personaje elegido. La verdad es que los de Take 2 se merecen un cero en este apartado.

1


2


[1] Las antorchas de los lados indican el nivel de energía de los luchadores. [2] Aparte de Stonehenge, hay muchos decorados más.

En cuanto a gráficos el juego no está mal, aunque le falta mucho para poder compararse con *Toshinden* y *Tekken*. Los personajes están bien dibujados, hay múltiples escenarios (entre ellos Stonehenge) y la acción es bastante ágil.

Con esto y un buen arsenal de armas, proyectiles y hechizos diversos, ya tenemos todos los ingredientes de un juego de beat´em up más que aceptable.

Bueno, y si es así, ¿por qué no estamos ante un gran juego? Todos los que lo han probado, cuando les preguntamos, se encogen de hombros.

El problema es que resulta demasiado difícil de manejar. Las reacciones de los personajes no están tampoco especialmente perfiladas (*Star Gladiator* está mejor), y las opciones de control son horripilantes. Si te caes en una esquina del ring, te quedas atascado: cada vez que tratas de levantarte el otro te vuelve a derribar, o te tira contra la valla electrificada. En fin, no faltan personajes interesantes, pero los japoneses saben hacer mejores juegos de lucha.



Los gráficos no están mal... Los personajes están bien definidos, hay múltiples decorados, y la acción es bastante ágil

Alternativas...

Star Gladiator	8/10
Toshinden 2	7/10
Iron And Blood	5/10

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	No es *Toshinden*, 6	■ ACCIÓN	Precaria 5
■ SONIDO	Voces incomprensibles 4	■ PRESENTACIÓN	Sin nombre 3
■ ADICTIVIDAD	Muchos personajes 6	■ ORIGINALIDAD	¿Cómo un juego de rol? 6

Una combinación curiosa entre un género de beat 'em up y personajes de *Dungeons & Dragons*. Algo pensado para el público americano...

5 sobre 10

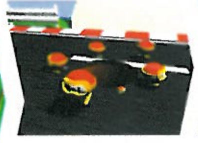


Hace mucho, mucho tiempo existían los Pac-Man...















...nos preguntamos si volverán algún día en 3-D y para 32 bits.

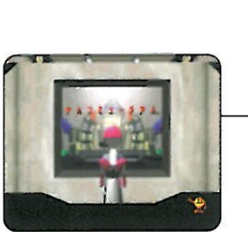
Namco Museum Volume 3

Entra en el túnel del tiempo y vuelve con nosotros a los días en los que el **127 de la SEAT** era el rey de las carreteras y Gabi, Fofó, Miliki y Milikito **reinaban en la televisión.**

Le vamos a ser francos por una vez. Muchos de los juegos de esta colección del *Namco Museum* son terribles. Muchos de los jugadores no pasarán más de cinco minutos con ellos. De hecho, el único mérito de la mayoría de ellos es que fueron pioneros y ahora provocan nuestra nostalgia. Sólo el sonido de algunos de estos juegos basta para evocar recuerdos de la juventud consumida, del tiempo perdido en las máquinas recreativas, de los bolsillos repletos de monedas de cinco duros ahora fuera de curso legal. Y no es que los juegos sean ya viejos —que lo son, en términos de la historia de videojuegos-; es sobre todo que muchos de ellos son superpobres. Un buen juego es un buen juego, tanto si es austero de *sprites*, como si está repleto de polígonos.

Galaxy sigue siendo un ejemplo de sentido común. Dignifica cualquier máquina

La lógica de las recopilaciones del *Namco Museum* es un misterio digno de esa pareja que todos conocemos. Si la primera selección incluía el shoot ' em up *Galaga*, ahora la tercera nos ofrece su primer embrión de *Galaxian*. En el segundo volumen nos encontrábamos con *Gaplus* la continuación de *Galaga*. El formato es el mismo que el de sus dos primeras encarnaciones. **Entras en el museo virtual de Namco, saludas con la cabeza al director y entonces empiezas a pasear de habitación en habitación mirando con veneración los objetos que hay por allí**, haciendo clic cuando procede para poder ver mejor las reliquias de los videojuegos del año de la pera. Si no, puedes ir directo a los juegos. De nuevo, como en los *Volúmenes 1* y *2*, aquí hay de todo: cualquier cosa creada entre 1979 y 1983. Y lo mejor es el primer juego: *Galaxy* sigue siendo un ejemplo de sentido común, dignifica cualquier máquina. Cuando echamos la primera ojeada en el número anterior, utilizamos la versión japonesa NTSC y, a decir verdad, va mucho más rápida que la PAL. Las otras joyas de la corona son el *MS Pac-Man* y el *Phozon*, que es una rareza muy interesante. Si es justificable gastar 6.990 pesetas en un shoot 'em up con 17 años es un problema de conciencia. Lo más probable es que sólo los entusiastas muy curtidos y los monstruos nostálgicos se sentirán tentados por esta colección.



Alternativas...

Namco Museum Volume 1	7/10
Williams Arcade's Gr. Hits	7/10
Namco Museum Volume 2	6/10
Namco Museum Volume 3	6/10









[1] No estamos aquí para jugar, ya lo sabes. Es una expedición arqueológica, un viaje a través del pasado. Saluda con la cabeza al director y adelante...
[2] La salita de la Sra. de MS Pac-Man.
[3] Acércate a las fotos y tendrás información extra.
[4] Pole Position II.
[5] Habrá que comprar algún trapo de cocina, ¿no?

EDITOR	Sony	FABRICANTE	Namco
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Japón
PRECIO	6.990 pesetas	GÉNERO	Clásicos de recreativas

Un Jugador · Tarjeta de memoria Compatible

Un compendio de los clásicos de las máquinas recreativas

En el tercer volumen de los viejos juegos de Namco hay bueno, malo y psé. *Galaxian* es de lo mejor y lo siguen de cerca *MS Pac-Man* y *Phozon*. El resto de la banda...



Galaxian

Sigue siendo uno de los juegos del mundo que más enganchan y seguro que es el juego más usado en la redacción de PlayStation cuando hacemos horas extras. No es más que un paso adelante respecto a *Space Invaders*, donde el enemigo se precipita desde el cielo cargado de balas. Te sitúas, estoico, al fondo de la pantalla, yendo hacia la derecha, yendo hacia la izquierda y matándolos de un solo disparo. Cuanto mejor lo haces y más enemigos matas, más fuertes se vuelven. Muy recomendable, aunque sea más lento que la versión NTSC japonesa.

The Tower of Druaga

El benjamín de la colección, *The Tower of Druaga* es un entretenimiento medieval a través de un laberinto. Tomas el papel de un caballero que tiene que bordear un mundo desagradable con el objetivo de recuperar una llave antes de encontrar un camino seguro hacia la salida. Pasa con la espada a los malos, aunque es mejor evitar a algunos si quieres llegar sano y salvo a tu casa. Es muy lento y no podemos imaginarnos jugando mucho rato con él. *Druaga* ha tenido éxito en su paso a la Nintendo.

Dig Dug

Algunos en la redacción afirman que *Dig Dug* fue un gran éxito, aunque quien escribe no se acuerda mucho de ello: está claro que no pasé mucho tiempo enganchado a las máquinas a principios de los 80. Por el título podrás deducir que hay algún tipo de excavación implicada en el juego. Te dedicas a hacer un túnel bajo tierra, evitando rocas y diversos especímenes molestos. Como vas haciendo agujeros, lo más fácil es que el túnel llegue a desplomarse y te mates. Puedes lanzarle bolas de fuego y manzanas al enemigo, pero seguro que no durarás mucho.



Pole Position II

Cuando vio la luz por vez primera, la reacción fue similar a la obtenida por *Formula 1* de Psygnosis (gusanos aparte, por supuesto). En 1983, *Pole Position* con toda seguridad parecía realista. Ahora, después de haber jugado unos segundos, te frustrará la alarmante tendencia del coche a explotar a la más mínima posibilidad de choque. Y la conducción es ridícula. Viejo y muy poco divertido.

Phozon

El juego más extraño de la colección. *Phozon* surgió cuando, en una tarde, dos miembros del equipo decidieron matar el tiempo doblando siluetas atómicas y cogiendo piezas que flotaban por la pantalla. Mira, hay una silueta en el centro de la pantalla y tu vas copiándola mediante el recorta y pega de lo que tienes y la otra y evitando las atenciones de los átomos mortales. Si has tenido éxito, la silueta se complica. Una curiosidad excelente.

MS Pac-Man

Wakka, wakka, wakka. *Pac-Man* es sin ningún genero de dudas uno de los clásicos de las máquinas recreativas. *MS Pac-Man* sigue teniendo el encanto del original, sólo hay un par de ideas nuevas aquí, además de unos cuantos colorines más. Condúcete por un camino que sea seguro a través del laberinto, tu objetivo es comerte todas los puntos. El enemigo está a la espera, amenazante, pero comete los puntos del superpoder y por un corto periodo de tiempo podrás comerte al malo. Puedes adorarlo o odiarlo, pero *Pac-Man* aún funciona.



VEREDICTO

GRÁFICOS	Horrorosos 1	ACCIÓN	Mejorable 5
SONIDO	Te refrescarán la memoria 5	PRESENTACIÓN	Como un museo ordenado 7
ADICTIVIDAD	Se le supone 6	ORIGINALIDAD	Ahora no, desde luego 3

***Galaxian, Phozon* y *MS Pac-Man* son las obras cumbres de esta compilación, a pesar de esto sólo será atractivo para los que son fanáticos de verdad.**



6 sobre 10



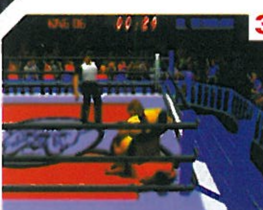


■ EDITOR	Proein	■ FABRICANTE	Activisión
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	9.995 pesetas	■ GÉNERO	Lucha 3-D

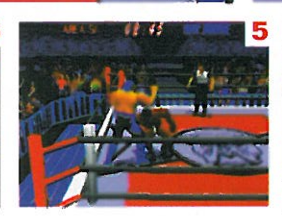
[1] Escoge entre 12 luchadores dementes. Y si crees que nombres como King Og o Da' Judge suenan un tanto estúpidos, espera a verlos luchar. [2] Literalmente, éste es uno de los pocos momentos con gancho. [3] Y éste otro. [4] Participa en un torneo y te tragarás todos los combates controlados por el ordenador. [5] Machácalo. [6] Otro par de idiotas. [7] 20 segundos y ya estás fuera. [8] ¡AAIEEEE!













Power Move Pro Wrestling

La lucha entra en la tercera dimensión. ¿Mayor realismo implica también mayor diversión? Parece ser que no.

El reto de fabricar un juego de lucha digno no es algo que pueda tomarse a la ligera. Acclaim lo logró en cierta medida con *WWF: Wrestlemania*, que fue todo un acierto debido a la similitud de su mecanismo de combate con el de *Mortal Combat*. Ya veremos si obtiene el mismo éxito con su reciente *WWF: In Your House*. Pero *Power Move* se enfrenta al desafío adicional de hacerlo en el entorno 3-D.

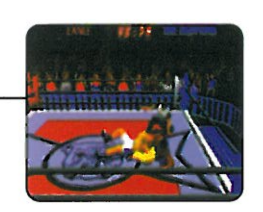
El fabricante destaca las habilidades y movimientos especiales de los jugadores y sostiene que el juego es una réplica exacta de un combate de lucha (aunque, por suerte, no hasta el punto de situar entre el público a viejos carcamales batiendo sus bastones y gritando: «¡Venga *Triturador*, acaba con él!»).

Cada luchador parte de tres movimientos básicos de combate: golpes, proyecciones y llaves inmovilizadoras. Los golpes, como era de esperar, son los típicos puñetazos y patadas.



Las proyecciones exigen primero alzar al oponente y luego arrojarlo. Las llaves de inmovilización se emplean cuando tu contrincante yace sobre la colchoneta. Sin embargo, dentro de esta sencilla estructura hay muchos otros movimientos que varían según el contexto. También se han introducido algunos movimientos divertidos, como por ejemplo los saltos desde las esquinas del ring.

Hay diversas maneras de ganar un combate. Puedes ser proclamado vencedor porque se te considere el mejor contendiente de una serie de asaltos, porque tu contrincante haya sido descalificado **o bien porque lo hayas inmovilizado contra la colchoneta.**



No obstante, existen algunos problemas. Para empezar, aunque los luchadores están representados en 3-D, no son nada del otro jueves. Esto no importaría si la simplicidad de su diseño hubiera garantizado en contrapartida una velocidad respetable. Sin embargo, el ritmo es un tanto lento. Y lo que es peor, los movimientos no son lo bastante ingeniosos para compensar tanta parsimonia.

Si *WWF* es tan bueno, es por su variedad de maniobras asombrosas, mientras que *Power Move Pro Wrestling* es mucho más realista y, por eso mismo, mucho más muermo.

Los combates también carecen de dinamismo. Habría sido mucho más entretenido si fuera más fácil ejecutar las patadas y las inmovilizaciones. En vez de eso, todo lo que haces es procurar tenerte en pie hasta que el cronómetro marca el fin del asalto. Por otro lado, aunque existen varias opciones de torneo, uno es reacio a aceptar el desafío porque los fabricantes no fueron lo bastante listos para incluir una opción que permitiera saltarse combates.

A pesar de todo, no hay nada realmente desastroso en el juego. El motor 3-D no está mal, los movimientos son pasables y el sistema de control resulta manejable. Pero el conjunto es terriblemente mediocre. Hay muchos juegos de combate en 3-D que son infinitamente mejores, y con *WWF* la lucha ha alcanzado niveles muy superiores de calidad, aunque sea en 2-D.



Alternativas...

WWF Wrestlemania	8/10
Power Move Pro Wrestling	4/10





VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Simplón 6	■ ACCIÓN	Un poco muermo 4
■ SONIDO	Comentarios y mamporros 7	■ PRESENTACIÓN	Bastante pobre 4
■ ADICTIVIDAD	Buena para 2 jugadores 8	■ ORIGINALIDAD	Se han visto mejores 4

***Power Move Pro Wrestling* es un desangelado intento de lucha en 3-D. Le faltan la emoción, complejidad y acción necesarias para competir con *WWF: Wrestlemania*.**

4 sobre 10

■ EDITOR	Arcadia	■ FABRICANTE	Sculptured Software
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	8.490 pesetas	■ GÉNERO	Beat 'em up

Dos Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible





[1] Con cuatro en el ring a la vez es fácil hacerse un lío con los botones. [2] Comienza la guerra de logotipos. [3] Las limitaciones gráficas resultan obvias. [4] Mucho ruido, pocas nueces. [5] Diez tipos sensibles. [6] El Bulldog británico quiere tus huesitos. [7] Una banda de música ameniza la jornada.













WWF: In Your House

Cuando al grito de ¡banzai! ¡banzai! una hueste de individuos sudorosos se abalancen sobre ti, no digas que no fuiste advertido.

Puede que la lucha haya renunciado a su pretensión de constituirse en disciplina deportiva para redefinirse como entretenimiento: una coreografía brutal de hombres disfrazados, maquillados y, probablemente, dopados con esteroides, que van machacándose los unos a los otros hasta hacerse picadillo. Dejando de lado la parafernalia, lo que queda es el manido espectáculo de siempre: un par de tipos golpeándose en un ring.



En comparación con el software actual de lucha (especialmente con el excelente *Tekken 2*), *In Your House* se asemeja a un juego de Mega Drive bastante mediocre. Para empezar, los gráficos están formados por *sprites*, una tecnología tan anticuada que hoy día representa un suicidio comercial. Además, ni siquiera se trata de unos *sprites* bien dibujados, como resulta evidente para cualquier jugador cuando lleva unos minutos dejándose la vista en la pantalla.

Como ya habrás adivinado, lo que queremos decir es que las figuras son bastante pequeñas. Y por si fuera poco, se trata de un juego en dos dimensiones. El punto de vista puede desplazarse hacia delante o hacia atrás, pero esto no significa que el jugador disponga de libertad de movimientos: sólo puedes desplazarte en un plano a la vez. No poder determinar con exactitud en qué plano se mueve tu contrincante dificulta tus respuestas y deja al adversario sin su correspondiente dosis de jarabe de palo. Eso sin contar que una patada que no llega a su objetivo puede hacerte perder el equilibrio.

Desde luego no es un simulador. La cabeza del Bulldog británico se convierte en la de un perro cuando atiza a alguien, y los potenciadores aparecen por azar en el ring. Además, la mecánica de este juego de lucha es bastante floja. Es obvio que los fabricantes han otorgado conscientemente al juego este aspecto esperpéntico pero, de todas formas, uno no consigue desprenderse de la sensación de que lo único que hacemos es martillear los botones y que no se requiere ninguna otra destreza. De hecho, contempla una curva de aprendizaje, pero no es muy satisfactoria.

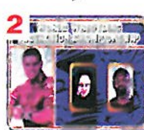
El juego nos ofrece tres categorías de combate y 10 luchadores a nuestra disposición, cada uno con 10 movimientos especiales. Evidentemente la opción de dos jugadores es más divertida, pero incluso así no resulta demasiado excitante, es sólo un ejercicio de calentamiento para otro acontecimiento o juego. Los incondicionales de *WWF* seguro que lo adorarán —tanto bombo y platillo siempre da el pego— pero aconsejamos a cualquiera que esté buscando un beat 'em up bueno no se detenga mucho tiempo delante de este paquete cuando vaya de compras: corre el peligro de adquirirlo.

Alternativas...

WWF Wrestlemania	8/10
Victory Boxing	8/10
WWF: In Your House	5/10
Power Move Pro Wrestling	4/10

Inteligencias privilegiadas







[1] Shawn Michaels. Ni siquiera sabe escribir su propio nombre. [2] El Bulldog británico. Duro de roer. [3] El Último Guerrero compra todos sus cosméticos por correo.

PlayStation Magazine 3

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Mediocre 5	■ ACCIÓN	No mata 4
■ SONIDO	Estridente 6	■ PRESENTACIÓN	Recargada 6
■ ADICTIVIDAD	No mata 5	■ ORIGINALIDAD	Ninguna 4

La simplicidad de *WWF: In Your House* nos recuerda a los juegos para consolas de 16 bits.







[1] El primer paso de una misión es desplegar las tropas. [2] ¡Argh! ¡Un bicho verde! ¡Cargaros a ese cab... (ejem) a ese cabezón! [3] Comprueba la Ufopedia, para conocer mejor el armamento propio y el del enemigo. [4] El juego funciona con una visión on-line: el paisaje sólo se iluminará cuando lo vea alguno de tus hombres. [círculo] Cerebritos al ataque.



X-Com: Terror From The Deep

Vuelven los extraterrestres. La primera vez vinieron con la intención de conquistar la Tierra, pero fracasaron. Ahora han decidido empezar por los mares... ¿Otra ronda de lo mismo?



Retrocedamos a los tiempos cuando dinosaurios vagaban por el megacontinente Pangea y unas criaturas inverosímiles pululaban por el solitario mar de Tethys... poco tiempo después apareció el número uno de *PlayStation Magazine*, en el que dábamos cuenta de un juego llamado *X-Com: Enemy Unknown*; le dimos un ocho sobre 10 pero, bien mirado, quizá nos quedamos cortos. Desde entonces muchos han gozado de sus encantos: una genial amalgama de tiros y estrategia, bien sazonada con gritos de agonía. Era divertido y duraba mucho.

La luna ha crecido y ha menguado unas cuantas veces desde entonces, y aquí tenemos la secuela de aquel enemigo desconocido. Un rugido de entusiasmo se levanta entre las hordas de fans de *X-Com*, pero el alarido se convierte en un suspiro de decepción en cuanto descubren que *X-Com: Terror From The Deep* es sólo más de lo mismo.

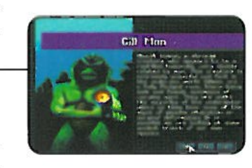
Permítenos explicarnos: *X-Com* es un juego de guerra global en el que las fuerzas autónomas *X-Com* (una especie de fuerza internacional de geos) se enfrentan a un enemigo procedente de otro mundo. La única manera de evitar que los extraterrestres nos invadan es detectar las naves alienígenas, destruirlas, y mandar a los comandos X-Com a que limpien el terreno de los intrusos que hayan podido desembarcar.





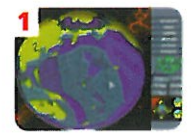
Cometimos el error de creernos capaces de conquistar una colonia extraterrestre. [1] Les disparamos unos cuantos tiros y... [2] nos devolvieron uno, ¡pero qué uno!

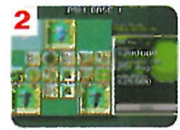
Pero no se vayan todavía; aún hay más. La tecnología (y el armamento) de las despiadadas criaturas está mucho más avanzada que la de la humanidad, de modo que en cada misión que ganen las fuerzas X-Com, podrás hacer acopio de diversos artilugios extraterrestres: armas, instrumentos de navegación, minerales exóticos... Si los científicos terrestres se las arreglan para desentrañar sus secretos, se podrán utilizar como armas en los subsiguientes ataques contra los intrusos.



En cada misión se descubren cada vez más cosas sobre las diferentes razas alienígenas implicadas en el ataque, y se va obteniendo información acerca de sus debilidades y de sus planes. La captura y posterior interrogatorio del coman-

El cuartel general de la Tierra









[1] Ésta es la pantalla principal, desde la cual tendrás acceso al mapa de todas las bases y demás arsenal. [2] Las bases están construidas por módulos (muy práctico a la hora de ampliarlas). [3] Aquí es donde se equipa a las tropas con armas grandes y pesadas. [4] Esta escena tan emocionante es la pantalla de combate: barcos de la Tierra contra naves alienígenas.







Mouse Compatible

EDITOR	Sony	FABRICANTE	Krisalis
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Reino Unido
PRECIO	6.990 pesetas	GÉNERO	Estrategia

Niveles

1 
2 
3 
4 

Los decorados de las misiones de *X-Com* son isométricos en 3-D. Los gráficos son básicos, pero el sistema es bastante ingenioso, ya que se pueden escoger varios niveles [del 1 al 4] para ver el interior de los edificios o de los tejados. En esta secuencia, nuestros agentes X-Com han aterrizado en un navío que navegaba por el océano cuando ha sido sorprendido por un ataque de las fuerzas alienígenas. La primera foto muestra cómo funciona lo de la visión, incluso a través de las ventanas.



dante de una de las bases enemigas puede servir para que éste revele el paradero del cuartel general, un dato que te permitirá lanzar un ataque final contra Motherbrain (el Cerebro Madre) y erradicar de este modo la plaga de bichos verdes del Sistema Solar...

Así fue como acabó la primera parte, pero ahora X-Com recibe inquietantes noticias de ataques a barcos en alta mar. Todo parece indicar que las abominables criaturas se han instalado en los mares del planeta Tierra y atacan de nuevo —esta vez en agua salada— con la intención de dominar el planeta.

Todo a punto para que empiece el segundo capítulo de la historia *X-Com*. Y el problema es precisamente ése, que no es un libro nuevo sino simplemente el segundo capítulo.

Cualquiera que haya jugado con el primer *X-Com* puede jugar al segundo sin molestarse en abrir el manual. La estructura del juego es la misma, los objetivos son los mismos... y los menús y la interfaz son idénticos.

Hay algunas mejoras, eso sí. Ahora las misiones tienen lugar en tierra firme y bajo el agua, de modo que los gráficos del juego han ganado mucho. La acción es mucho más rápida (aunque misteriosamente los tiempos de carga son más largos que antes). La operación se divide en distintos tipos de misiones que transcurren en puertos de todo el mundo, a bordo de barcos y en colonias alienígenas. También se han retocado las músicas de fondo y los efectos sonoros para dar más ambiente, y el nivel de dificultad ha subido mucho.

Pero todo eso no es suficiente. *X-Com: Enemy Unknown* ya no era exactamente el último grito en juegos cuando salió, pero es que ahora, *X-Com: Terror From The Deep* ya parece hasta anticuado, sobre todo si lo comparamos con los últimos festivales 3-D que son *Tekken 2* y *Tomb Raider.* Y encima, algunos de los cambios introducidos por esta nueva versión, son puramente cosméticos. Para los incondicionales de *X-Com* que quisieran algo nuevo, esto no cuela.

Así que, para ser justos, *Terror From The Deep* debe ser evaluado dos veces: una para los que ya hayan jugado, y otra para los que no. Para los novatos, este juego se merece un ocho sobre 10, porque es un juego clásico de estrategia que les tendrá contentos y felices durante semanas o meses. Y como lo más probable es que la mayoría de lectores de este número no hayan probado el original, ésa es la nota que le ponemos. Pero para los que ya hayan tenido su ración de «Independence Day», la segunda parte se queda con un seis y aún gracias.



Accesorios

Para unirte a las fuerzas de *X-Com*, necesitarás un ratón y una tarjeta de memoria. El ratón no es imprescindible —se puede jugar con el *joypad*—, pero es mucho más cómodo si lo tienes. Sin embargo, lo de la tarjeta de memoria ya es más difícil. No se puede pasar sin ella, a menos que quieras tener tu PlayStation conectada permanentemente durante el trimestre siguiente.

Alternativas...

X-Com Enemy Unknown	8/10
X-Com: TFTD	8/10

1 
2 

3 

4 

[1] Localizando el problema. [2] Listados que no falten [3] Los peligros de una barbacoa. [4] Más listas otra vez.



VEREDICTO

GRÁFICOS	Limpios pero pobres 5	ACCIÓN	Excelente dimensión táctica 9
SONIDO	Música de fondo 7	PRESENTACIÓN	Largos tiempos de carga 5
ADICTIVIDAD	Dos o tres meses 8	ORIGINALIDAD	Nunca segundas partes 2

X-Com Terror From The Deep **ofrece una jugabilidad absorbente, adictiva y apasionante (aunque habrá muchos que ya lo tengan todo visto).**





Street Racer

¿Cómo te sentaría un plato combinado a base de coches, dinamita, bollycaos, mutantes, velocidad y personajes planos? Elige entre *Street Racer* y un pase ininterrumpido de diez capítulos de *Hostal Royal Manzanares.*

Los lanzamientos de juegos de carreras provocan últimamente reacciones parecidas: bostezos y pesadez de párpados. Quién sabe si se debe a que los fabricantes no acaban de tener clara la diferencia entre inspirarse y copiar. *¿F1?* Brillante, pero... el mérito le corresponde al modelo original, la auténtica Fórmula 1. *¿Porsche challenge*? Cojea del mismo pie. Y uno empieza a sospechar que el género está pidiendo a gritos una bocanada de aire fresco.

UbiSoft, la pequeña compañía francesa que editó un par de buenos juegos de 16 bits y el digno *Rayman*, nos trae ahora —con aire triunfal— una versión actualizada de *Street Racer*, uno de sus éxitos para la SuperNintendo y la Mega Drive. ¿Es buena? ¿Lo fue alguna vez?

En lugar de entretenerse con los polígonos de los personajes o tratar de impresionarnos con baratijas de captura de movimiento, Vivid Image, el fabricante del juego, se ha inclinado por un enfoque mucho más humilde.

Han preservado a los personajes en su primitivo estado de *sprite*, concentrando todos los esfuerzos en mejorar los circuitos de forma ostensible y se han salido con la suya dotándole de unos flamantes 60 frames por segundo y algún que otro detalle en alta resolución de los que te dejan sin habla..

[1] Sin estar a la altura de las de Micro Machines, las vistas aéreas no dejan de ser sugerentes.
[2] Un gordito en un kart... Lo tiene claro.

Sin embargo, a veces se tiene la extraña impresión de que es el coche el que permanece parado, mientras la pista se aleja a toda pastilla.



El empeño puesto en proporcionar una personalidad inconfundible a sus ocho personajes es una de las grandes bazas del juego. Sus movimientos especiales, incluso las debilidades de sus peculiares caracteres se te harán familiares muy pronto, tanto más cuanto te bombardean con ellos ya desde la carátula y la intro del juego.

Cada personaje posee tres recorridos intransferibles. Por ejemplo, los circuitos de Surf Sister, de profesión *beach girl*, están situados a orillas del mar, mientras que





[1] Un vistazo a los circuitos de los personajes. [2] Vistas estándar de una pista estándar. [3] Las pistas de cada personaje se avienen con su carácter. [4] Embestidas y demás agresiones son imprescindibles para ganar.



VEREDICTO

GRÁFICOS	De dibujos animados 7	ACCIÓN	Diversión de la buena 8
SONIDO	De poca monta 5	PRESENTACIÓN	Intro demasiado breve 5
ADICTIVIDAD	Brillante 8	ORIGINALIDAD	Su mayor mérito 8

La conversión del juego original de 16 bits a la PlayStation no podía haberse hecho mejor. Como juego de PlayStation propiamente dicho, se las arregla para impresionarnos.



sobre 10







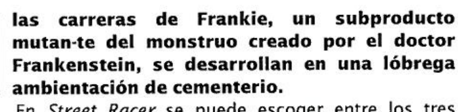
■ EDITOR	UbiSoft	■ FABRICANTE	Vivid Image
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Reino Unido
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	Carreras arcade







[1] De vez en cuando asoma el kitsch. [2] La modalidad graderío deja mucho que desear. [3] Una vista isométrica del modo «micro». [4] De campo y playa. [5] Uno de los movimientos especiales más estimulantes.



las carreras de Frankie, un subproducto mutan-te del monstruo creado por el doctor Frankenstein, se desarrollan en una lóbrega ambientación de cementerio.

En *Street Racer* se puede escoger entre los tres modos habituales de juego (entrenamiento, contrarreloj y campeonato), con una opción de propina; a la larga, desde luego, a lo que más se juega es al campeonato, que consta de las ligas de bronce, plata y oro. Una vez se consigue la de oro sale al descubierto un noveno personaje, con sus desternillantes circuitos particulares.

Con un pie puesto en el terreno arcade, y a modo de guinda del pastel, se han sembrado los circuitos de reforzadores múltiples, dinamita, estrellas y turbos que te ayudarán y —por qué no— fastidiarán durante el juego. La dinamita es seguramente lo mejor. Si la recoges, apresúrate a pasársela a otro jugador antes de que explote. Así, el juego se convertirá en una frenética carrera de relevos donde el testigo explosivo pasa de jugador en jugador a toda velocidad.

Sus flamantes 60 frames por segundo y algún que otro detalle en alta resolución te dejan sin habla

Quizás te parezca que a *Street Racer* se le han embutido un montón de extras a fin de disimular su insustancialidad. O puede que creas que se trata del experimento deslustrado y sin polígonos de unos fabricantes veteranos en 16 bits, intentando reciclarse a los 32 bits. Por fortuna, *Street Racer* no es nada de eso; de fondos impresionantes y movimientos fluidos, este juego ha hecho de su jugabilidad su mejor argumento. ¿No te parece suficiente?

Entremeses y tropezones

Si le quitas adornos y afeites, *Street Racer* se descubre como un juego de carreras convencional.



MICRO

Aunque tiene más de experimento que de alternativa con todas las de la ley, el modo micro no carece de atractivo. No derrocha posibilidades, pero permite escoger entre vistas normales e isométricas.



PUNTOS

Como sucedía en *Destruction Derby*, ganar no lo es todo. También se conceden puntos por buena conduccion, por la vuelta más rápida, etcétera. Un conjunto de factores que determinan tu clasificación final.



GRADAS

Es otro modo que comparte con *Destruction Derby*. Todo lo que puedes esperar es contemplar cómo los jugadores derrapan y chocan contra las barreras del circuito para acabar despeñándose. El conjunto tiene efectos somníferos.



ESPECIAL

Cada personaje tiene dos jugadas especiales y un ataque particular. Los movimientos mejoran mucho la jugabilidad y el recurso juicioso a las agresiones proporciona puntos extra.



MULTIJUGADOR

Un título de impacto. *Street Racer* puede jactarse de ser el primero que incorpora un modo con pantalla dividida para ocho jugadores y sale airoso en el intento.

Alternativas...

Supersonic Racers	8/10
Street Racer	7/10





[1] Hay una buen abanico de equipos internacionales disponibles para escoger. ¡Encuentra tu favorito! [2] La clave está en la acción: cada dos minutos hay un gol o, como mínimo, un tiro a puerta. [3] Los porteros a veces son un poco tontos; haz ver que chutas y, cuando el portero se tire, remata.

International
Superstar Soccer Deluxe

¿Ibas a comprarte un juego de fútbol en tres dimensiones? ¡Alto ahí! Antes te tienes que mirar éste: *International Superstar Soccer Deluxe.* No te rías y sigue leyendo...

A primera vista, este juego lo tiene mal ante tanta competencia. Ya se nos doblan los estantes bajo el peso de tantos y tantos buenos juegos de fútbol; no nos hace falta ninguno más. Y menos uno con un nombre cursi. Lo de «*International Superstar Soccer*» tiene un pase, pero añadirle el «*Deluxe*»...

En estos tiempos que corren, las figuras de los jugadores de fútbol estén hechas de polígonos capturados en movimiento, y la inteligencia artificial del jugador es muy compleja. David Ginola golpea los balones con su torso desnudo y se pone a dar saltos para promocionar *FIFA ´97.* David y Woods besaron el tatami para mayor gloria de *Actua Soccer.*

International se juega a gusto. Los pocos botones de la consola permiten realizar miles de combinaciones, y todas funcionan y se aprenden fácilmente

Grandes equipos de programadores con talento se rascan las meninges para crear grandes éxitos para PlayStation. Pero a pesar de sus capacidades da la impresión de que no saben por dónde van los tiros. Cuando uno se pone a jugar a fútbol con la PlayStation no se preocupa por lo reales que parecen los personajes, ni por las estadísticas de cada futbolista en comparación con las de los demás. Cuando te pones a jugar lo que quieres es divertirte, ¿o no? Pues *ISSD* es divertido.



Mírate las capturas de pantalla. No te reprimas y di lo que piensas: los gráficos dan pena. Están pasados de moda. El interés que tienen es, como máximo, arqueológico. Flotando por el mar de la ineptitud gráfica, los diminutos y malformados sprites asoman a duras penas sus cabecitas por entre las olas. Pero no olvidemos a qué hemos venido: a divertirnos. Gracias a este pequeño detalle, *ISSD* encontrará su lugar en el mundo.

ISSD podría ser el resultado de una política de retro-márketing intolerablemente astuta, cuya estrategia sería la siguiente: hacer juegos de aspecto antiguo para atraer la atención de los nostálgicos de los 16 bits. Pero no; si este juego tiene una pinta tan decrépita, es sencillamente porque su aspecto es decrépito. Es una conversión directa para PlayStation del mejor juego de fútbol de 16 bits de todos los tiempos. Un juego que se vendió como rosquillas, por lo que lo más lógico sería pasarlo a los 32 bits. Con esta operación, el éxito estaría garantizado.

¿Echamos un partido?

***International Superstar Soccer Deluxe* trabaja perfectamente con el multitap. Pueden participar hasta cuatro jugadores al mismo tiempo repartidos en dos equipos, o los cuatro contra la máquina. Si dispones de los medios necesarios, te recomendamos encarecidamente que lo pruebes. Es fantástico.**





[1] Si conectas un multitap, en lugar de dos, te aparecerán cuatro joypads en la pantalla inicial. [2] Podéis jugar todos contra la máquina, o unos contra otros. Como os dé la gana, vaya. De todas maneras es muy divertido.



■ EDITOR	Konami	■ FABRICANTE	Konami
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	No disponible	■ GÉNERO	Simulador arcade de fútbol



[1] En caso de equipos muy descompensados, puedes genializar o incapacitar a un equipo, según convenga. [2] Los penaltis le crispan los nervios a cualquiera. [3] ¡Sí señor! Eso es un portero. [4] Ni la moneda es suficiente reclamo para tocar esa mano. [5] Todo el mundo sabe lo bien que bailan las letras poligonales.

Intro













Así pues, es una lástima que los de Konami no hayan movido ni un dedo, ni una uña, ni una pestaña por aprovechar la gran potencia de la PlayStation para hacer un *ISSD* más ambicioso. Bueno, decir que no han hecho absolutamente nada tampoco es del todo cierto. Alguna cosilla sí que han hecho. Han metido unos comentarios y ahora, cuando marcas un gol o tienes que chutar un córner, salen unas letras poligonales volando por ahí, que dicen «gol» o «córner», según corresponda.

Y eso es todo. Siguen estando todas las super estrellas del fútbol internacional, con los ligeros cambios necesarios en los nombres y en los cortes de pelo (no tan ligeros) de los sprites.

Lo raro del caso es que, a pesar de todo (que es mucho), *ISSD* sigue siendo mejor que *Goal Storm* (también de Konami), que *FIFA ´97*, que *Olympic Soccer* y que *Striker*, y está en lo alto del escalafón, peleándose por tu dinero con *Adidas Power Soccer* y *Actua Soccer*. ¿Cómo lo consigue?

Todo se reduce a la intervención de ese factor mágico llamado «jugabilidad». Esta palabra tan manida designa el escurridizo y casi indefinible parámetro que hace que un juego sea atractivo. *ISSD* se juega a gusto, todo funciona, todo está en su sitio. Los pocos botones de la consola permiten realizar miles de combinaciones, y, sorprendentemente, todas funcionan, se aprenden fácilmente y se utilizan durante el juego.

Las diferentes combinaciones permiten hacer pases cortos, pases de banda a banda, o meter goles desde el centro del campo. **Los saques de esquina pueden ser pases a los otros jugadores, tiros con efecto o intentos de gol. Y los tiros a puerta se pueden apuntar a ocho puntos distintos de la portería, usando combinaciones de los botones de disparo y del D-pad.** Y todo facilísimo de usar.

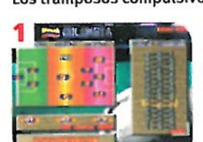


También hay algún punto flaco, por supuesto. Sólo hay una posición de la cámara (ridículo, ¿verdad?), que casi siempre funciona la mar de bien, pero de vez en cuando tu pobre sprite se pierde por el medio del campo. Luego está el comentarista, un japonés que se esfuerza denodadamente por parecer inglés, pero que lo que da es risa. Y luego está lo de que esta versión tiene el mismo look y se juega exactamente igual que la original de 16 bits, lo cual es a todas luces intolerable, ¿o no?

Resumiendo, *ISSD* es un juego absolutamente clásico. Acogemos la llegada de la versión para PlayStation con el mismo cariño con que recibiríamos a un familiar presuntamente muerto. Es divertido a tope y, desde que llegó a nuestras manos, a *FIFA ´97* nadie le ha hecho ni una triste carantoña. ¿Lo pillas?

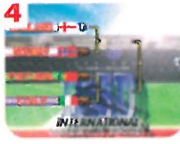
Opciones bajas en colesterol

Los tramposos compulsivos estarán encantados con las tropecientas opciones y modelos.











[1] Coloca a tus jugadores según cualquiera de las múltiples formaciones posibles. [2] Puedes mandar a alguno de tus jugadores a cubrir al contrario más molesto. [3] Hay ligas, copas, eliminatorias, de todo. [4] Móntate un minitorneo... [5] ...contra tus amigos o contra la máquina.

Alternativas...

ISS Deluxe	8/10
Actua Soccer	9/10
Adidas Power Soccer	8/10
Goal Storm	8/10
FIFA '97	7/10
Striker '96	6/10

VEREDICTO



■ GRÁFICOS	Buenos pero anticuados 5	■ ACCIÓN	Alucinante 9
■ SONIDO	Japanglish desternillante 8	■ PRESENTACIÓN	Pelín liada 6
■ ADICTIVIDAD	Otra, otra, otra 8	■ ORIGINALIDAD	¿En un juego de fútbol? 5

Un paquete perfecto, si no fuera por los gráficos anticuados, que harán que muchos ni se lo miren. Pero no te dejes engañar por las apariencias.









■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Takara
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	Carreras de automóviles

[1] El circuito del túnel puede ser bastante decepcionante. Estás botando alegremente por una recta y, de pronto, una curva cerrada te aplasta contra la pared. [2] Mantener las revoluciones constantes es un buen comienzo. [3] Los circuitos de carreras son los más rápidos. [4] Definitivamente se parece a un Porsche en una pista de barro.



Penny Racers

Rugir de los motores. La bandera cuadriculada a punto para dar la señal de salida...

Esencialmente, el juego es una competición de dibujos animados con máquinas de aspecto gracioso, vagamente inspiradas en modelos de coche reales. Como los Minis o los Porsches. Parece como si los hubiera diseñado el responsable de los dibujos animados del *Osito Paddington*, aunque el diseño de las pistas procura ajustarse más a la realidad.

Las dos modalidades de competición disponibles son World Grand Prix y Free Play. En la modalidad World Grand Prix, puedes escoger entre seis vehículos y competir en tierra o asfalto dentro de una amplia variedad de pistas. Cuando ganas una carrera recibes como premio unas monedas de oro que pueden irte como anillo al dedo para introducir mejoras en tu coche (ya sabes, añadirle nuevos neumáticos, un motor más grande, una mejor dirección y todo eso). Incluso puedes escoger qué tipo de carrocería quieres para el coche y optar por una mano de pintura. La modalidad Free Play es algo más simple: debes escoger entre seis automóviles —cada uno con diferentes características— y seis pistas disponibles. Ésta es la mejor modalidad para iniciarse en el juego y acostumbrarse a los controles.

¡Aha! los controles, he ahí el *feeling*. Siempre es el **elemento determinante en cualquier juego de carreras. Aunque el juego contenga circuitos tortuosos o el aspecto de los coches sea horripilante, si la conducción resulta divertida, tendrá *feeling*.** Bueno y ¿la conducción es divertida? No mucho, por desgracia, al menos no inicialmente. Una vez has aprendido a utilizar el acelerador y recurrir a los frenos en las curvas más severas, resultará un poco más entretenido, pero la dirección es sorprendentemente dura y la acción demasiado lenta.





[1] Controlar los coches en Penny Racers lleva su tiempo. Pero si te desenvuelves bien en la sección Grand Prix es que puedes manejarlos a tu gusto. [2] Curva cerrada en el túnel.

Al menos hay muchos circuitos que varían tanto en dificultad como en superficie: a nosotros nos gusta particularmente la pista de tierra que transcurre por un bosque y atraviesa, incluso, una cascada y un túnel. Y sí, hay un modo de dos jugadores, de pantalla partida. Bueno, al menos este modo será más divertido, ¿no? Bueno pues, ejem, no. Probamos una pista, la Mountain Pass, y es una locura. Pendientes enormes, curvas peligrosas, vaya lo que podríamos calificar de circuito espantoso. *Penny Racers* debe ser uno de los pocos juegos donde es más divertido correr solo.

No es que el juego sea horrible, sólo es mediocre. La mayoría de gente en la redacción ha probado el circuito y se han quedado bastante indiferentes. Cinco, entonces.

Alternativas...

Destruction Derby 2	8/10
Need For Speed	8/10
Ridge Racer Revolution	8/10
Penny Racers	5/10
Burning Road	5/10
Impact Racing	5/10



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Dibujos 7	■ ACCIÓN	Regular 5
■ SONIDO	Algunas melodías alegres 6	■ PRESENTACIÓN	Sin problemas 7
■ ADICTIVIDAD	No dedmasiada 4	■ ORIGINALIDAD	Una competición más 4

Una buena carrera que te deja frío simplemente porque no tiene sentimiento. No es un mal juego, pero hay otros ejemplos mejores en los que gastarse el dinero.

5 sobre 10









EDITOR	Sony	FABRICANTE	Namco
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Japón
PRECIO	6.990 pesetas	GÉNERO	Tenis



[1] Jugarás en las pistas más exóticas. Ésta se encuentra en Thailandia, donde por lo visto todo es muy barato. [2] Ruinas romanas. Los jugadores no juegan con toga. Una pena. [3] Y esto es la Alemania medieval. [4] Incluso hay una pista de hierba.

Smash Court Tennis

De la mano de Namco, gran aficionado al Grand Slam, vuelve el tenis y lo hace con un aire de dibujos animados. ¿Ofrecerán estas cualidades un buen servicio?

Sin duda, ejerce una especie de poder sobre nosotros. Namco, el Psygnosis que vino del Este, nos ha servido en bandeja *Smash Court Tennis* sin levantar demasiada polvareda. Si hay que ser francos, para llevar el sello de Namco, le falta categoría.

En cuanto introduzcas el disco en la consola, comprobarás la razón. Jugar a *Smash Court* es terriblemente difícil, aunque la cosa no acaba ahí. Hace algunos años, Namco obtuvo cierto éxito con su *Smash Tennis* para la Super Famicom, a pesar de que la mayoría de los seguidores de la SuperNintendo optaron por la mayor jugabilidad de *Super Tennis*, de Tonkin House.

El aspecto de *Smash Court* difiere una barbaridad del de los otros juegos de tenis para PlayStation, *Power Serve* (basura), *Davis Cup* (bastante malo), *Sampras Extreme Tennis* (insustancial) y *Break Point* (agradable). El estilo de los gráficos, de lo más ingeniosos, es el genuino de los dibujos animados. **Cuenta con una amplia selección de jugadores para escoger, además de pistas repartidas por todo el mundo. El repertorio de localizaciones incluye escenarios de fantasía, como la Alemania medieval y una playa de Tahití, por citar un par de ellas.** Incluso se pueden personalizar las superficies y ubicar objetos de forma estratégica para complicar el asunto todavía más.

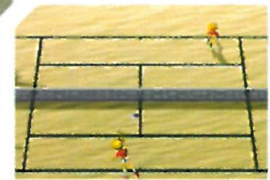
Se utilizan los cuatro botones principales —tres para los diversos golpes y uno para volear por alto—, aunque lo más probable es que te pases el primer par de horas pulsando el botón «X», el golpe más lento, ya que si intentas golpear la bola con más fuerza acabas perdiendo puntos con una regularidad alarmante.

No es difícil perder un set por un escandaloso seis a cero, lo cual no deja de ser una lástima, porque uno tiene la impresión de que, si no fuera tan difícil, podría ser el mejor título de tenis hasta la fecha.

Tiene buena pinta. Su aspecto, aunque peculiar, tiene calidad, y está presentado con gran elegancia, si no se necesitara tanta maldita precisión al acelerar el ritmo de un golpe. Los jugadores de la CPU verán pasar la bola a toda velocidad sin darles tiempo a articular palabra. Por supuesto, al competir con un amigo (pueden jugar hasta cuatro personas) las dificultades son las mismas para todos, y es posible ir pasándose la pelota, dirigiendo el golpe mediante la tecla D, hasta que uno de los dos tenga la osadía de soltar un manotazo sobre el botón del cuadrado para lanzar un obús. Maldición. Otro fallo. El juego, por supuesto, mejora con la práctica, pero los progresos son demasiado lentos como para merecer una inspección más meticulosa.



Pueden participar hasta cuatro jugadores utilizando un Multi-Tap, aunque debido a la lentitud de la acción, Break Point sigue siendo una mejor opción. Aun así, los jugadores se ven muy graciosos en pantalones cortos.



Alternativas...

Break Point	7/10
Sampras Extreme Tennis	7/10
Davis Cup Tennis	5/10
Smash Court Tennis	6/10
Power Serve Tennis	3/10



VEREDICTO

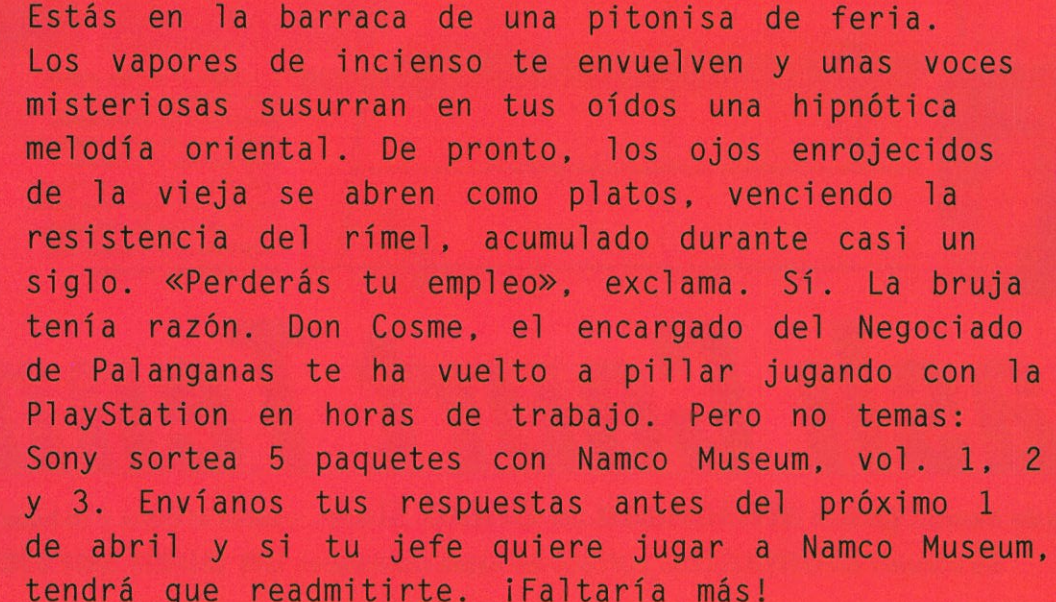
GRÁFICOS	Una monada 7	ACCIÓN	Lento y un poco complicado 5
SONIDO	Minimalista 5	PRESENTACIÓN	Ingeniosa y bien acabada 7
ADICTIVIDAD	No engancha 4	ORIGINALIDAD	Recuerda a la versión para SNES 5

Tiene una pinta divertida aunque su manejo es complicado y demasiado lento para los jugadores de la nueva generación. Seguro que aparecerá algo mejor.

6 sobre 10

JUEGA CON PLAYSTATION MAGAZINE Y PIERDE TU REPUTACIÓN (A CAMBIO DE LA FABULOSA COLECCIÓN DE **NAMCO MUSEUM**)



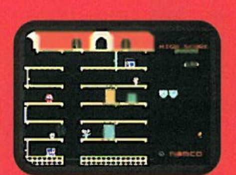
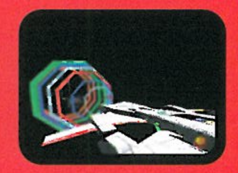



Estás en la barraca de una pitonisa de feria. Los vapores de incienso te envuelven y unas voces misteriosas susurran en tus oídos una hipnótica melodía oriental. De pronto, los ojos enrojecidos de la vieja se abren como platos, venciendo la resistencia del rímel, acumulado durante casi un siglo. «Perderás tu empleo», exclama. Sí. La bruja tenía razón. Don Cosme, el encargado del Negociado de Palanganas te ha vuelto a pillar jugando con la PlayStation en horas de trabajo. Pero no temas: Sony sortea 5 paquetes con Namco Museum, vol. 1, 2 y 3. Envíanos tus respuestas antes del próximo 1 de abril y si tu jefe quiere jugar a Namco Museum, tendrá que readmitirte. ¡Faltaría más!















Las bases del concurso

1.-Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2.-No existen premios en metálico alternativos.
3.-Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Ediciones Zinco en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4.-El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5.-La decisión de los jueces será inapelable.
6.-La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

- ¿A qué género pertenecen los juegos recopilados en la serie Namco Museum?

TOP SECRET

Concluimos esta guía exclusiva para *Tekken 2* descubriendo las tácticas de combate de los personajes secundarios.

TEKKEN 2

Aprieta la tecla adecuada...

Como algunos de los movimientos y combinaciones que aparecen en esta guía son bastante difíciles de ejecutar, hemos incluido una serie de símbolos e instrucciones para ilustrar los comandos de la forma más clara posible:

- ↓ Pulsa el botón direccional hacia abajo una vez
- ↑ Pulsa el botón direccional hacia arriba una vez
- ← Pulsa el botón direccional hacia la izqda. una vez
- → Pulsa el botón direccional hacia la dcha. una vez
- □ Pulsa el botón *CUADRADO* una vez
- △ Pulsa el botón *TRIÁNGULO* una vez
- ✕ Pulsa el botón *X* una vez
- ○ Pulsa el botón *CÍRCULO* una vez

+ (signo más). Indica que las instrucciones que se hallan a ambos lados de este signo se deben ejecutar a la vez (por ejemplo: CUADRADO + X significa que la tecla con el cuadrado y la tecla con la X han de apretarse al mismo tiempo).

, (coma). Indica que las instrucciones a ambos lados deben ejecutarse una después de otra (por ejemplo: DERECHA, DERECHA quiere decir que hay que pulsar la tecla de movimiento hacia la derecha dos veces).

(WC) «While crouching» *(mientras se agacha)*. Presiona el botón direccional hacia abajo. (WC) + CUADRADO quiere decir aprieta la tecla de dirección hacia bajo y, entonces, aprieta la tecla con el CUADRADO al mismo tiempo. Esto es importante ya que el acto de agacharse no es instantáneo. Si se ejecuta un movimiento *mientras* uno se está agachando el resultado es completamente distinto a lo que pasa si se ejecuta cuando uno *ya* está agachado.

(WS) «While Standing» *(estando parados)*. Devolver el control a su posición neutral mientras estás agachado y pulsas el botón que aparece después del símbolo + en la secuencia.
Este símbolo entre dos botones significa que debes pulsar el segundo INMEDIATAMENTE después del primero. Es casi como pulsar los dos botones al mismo tiempo, pero tiene que haber una fracción de segundo entre las dos pulsaciones: practica tu sincronización.

[ ] (corchetes) El símbolo contenido entre estos signos nos indica que existe una pulsación opcional añadida a la combinación de botones.

(sostenido) Este signo después de una dirección significa «sostener», pero no durante la secuencia completa. Lo encontrarás a menudo después de un ABAJO en un movimiento ABAJO + (signo), lo que quiere decir que hay que esperar a que nuestro luchador esté completamente agachado antes de introducir la siguiente orden.

N indica posición neutral.

LOS SUBJEFES

ALEX / ROGER



LLAVES Y PROYECCIONES

Animal Head Butt □ + ✕
Powerbomb △ + ○
Jaguar Driver ↓↘→ + □
DDT ↙ ↙ + □ + △
Tombstone Piledriver ↙→ + □ + △
Giant Swing →←↙↓↘→ + □
Back Drop □ + ✕ o △ + ○

TÉCNICAS ESPECIALES

LP-RP, Uppercut □△□
Short Hammer Strike (a menudo permanece en guardia) ↘ + □
Short Gut Punch ↘ + △
Low jab, Uppercut ↓ + □ ~ (N + △)
Ali Kick(s) (WC) + ✕ + ○○○○○
Middle Smash → → + △
Flying Cross Chop → → + □ + △

Jail Kick → → + ○
Drop Kick → → + ✕ + ○
Delayed Drop Kick ✕ + ○
Satellite Drop Kick → → → + ✕ + ○
Dynamite Uppercut ↓ # ↘ + △
Knuckle Bomb (↗) o (→ →) + □ + △
Stomach Smash (como contraataque) → →N + △
Elbow Drop ↖ o ↑ o ↗ + △ + ○
Double Knee Drop ↗ + ✕ + ○
Frankensteiner (generalmente, una proyección) ↘ + ✕ + ○
Animal Uppercut → N ↓ ↘ + □
Tail Cutter (sólo golpea el suelo) ↙ + ✕
Animal Kick Rush (Ocho retrocesos) ↙ + ○ ✕ ○ ✕ ○
Animal Kick, Rolling Animal, Animal Kick Rush ↙ + ○ □ ✕ ○ ✕ ○
Falling Kick, Animal Kick Rush ← + ✕ + ○ ✕ ○ ✕ ○
Animal Punch Rush, Rolling Punch → → + □ △ □ △ □
Rolling Punch → N + □
Animal Gigaton Punch (imparable) ← + □

ANNA WILLIAMS



LLAVES Y PROYECCIONES

Arm Turn □ + ✕
Lifting Toss △ + ○
Neck Throw → + □ + ✕
Embracing Elbow Strike ↘ ↘ + □
Palm Grab ↓ ↘ → + (□ + △ o pausa □ + △)
Reaping Arm Bar ✕ ○ ✕ □ + △
Standing Reverse Arm Lock □ ✕ △ □
Rear Gatelatch Falcon-Wing Squeeze ✕ □ ○ □ + △ □ + △
Falling Reverse Arm Lock △ □ ✕ ○ □ + △
Arm Sprain, Standing Cross Lock □ + ✕ ○ □ + △
Arm Break, Rear Cross Lock □ + △ ○ ✕ □ + △ □ + △ □ + △
Gatelatch Throw △ ✕ □ + △ ✕ + ○ □ + △
Attack Reversal ← + (△ + ✕ or □ + ○)

TÉCNICAS ESPECIALES

Double-Palm → → + □ + △
RP Punches, Double-Palm □ △ → + □ + △
Kneeling Kick → → + ○
Cold Blade ↓ # ↘ + △
Cat Thrust ↓ # → + □
FORWARD Hand Stab ↓ # → + △
Bone Cutter → → (→) o → + ✕
Cross Cut Saw ← + □ □ □
Triple Smash □ △ ✕ o ○
Flip Kick Low ↓ # (↖ o ↑ o ↗)
Flip Kick High ↓ # (↖ o ↑ o ↗)
Rib Kick Combo (mix-up) (WC) + □ ~ N + ○ o (↓ # + □) ~ N + ○
High Kick, Lowkick, Uppercut ○ ✕ △
P-K Combo △ ✕
Double Smash △ ○
P-lowkick combos (△ ↓ + ✕ o (□ ○)
Low Kick, Uppercut (WC) + ✕ △
Lock Kick, Back Spinning Chop (WC) + ○ □
Lowkick, Uppercut ↓ o ↓ + ✕ △
RP punches, Jumping Kick □ o ↘ + □ △ ↗ + ✕
Two punches, lowkick, uppercut ↘ + □ △ ↓ + ✕ △
Uppercut+Punch, Kick ↘ + □ △ ○
Head Ringer ✕ ○
Flash Combo ↘ + ✕ □ △
Rapid Kick Combos ↘ + ✕ ✕ ✕ (✕ o ○ o □ o △)
Swan Combos ↘ + ✕ △ (✕ o ↓ + ✕ o ○ o □)
Hunting Kicks ↗ + ○ ✕ ○
Bloody Scissors (imparable) (WC) + □ + △
Hunting Swan (imparable) ↙ + □ + △ (↑ ↑ para cancelar)
Tenstring Combos (□ o ↘ + □) △ □ △ ✕ ✕ △ □ △ ○

ARMOUR KING



LLAVES Y PROYECCIONES

Coconut Crush □ + ✕
Backfall Suplex △ + ○
Steiner Screwdriver △ + ○ ↓ ↓ ↓ + □ + △
Reverse DDT (□ + ✕ o △ + ○)
DDT ↙ ↙ + □ + △
Tombstone Piledriver ↙ → + □ + △
Jaguar Driver ← ↙ ↓ ↘ → + □
Giant Swing → ← ↙ ↓ ↘ → + □

TÉCNICAS ESPECIALES

LP-RP,Uppercut □ △ □
Ali Kick(s) (WC) + ✕ + ○ ○ ○ ○ ○
Ali Kick[s],Smash Uppercut ↓ + ✕ + ○ △
Middle Smash → → + △
Flying Cross Chop → → + □ + △
Jail Kick → → + ○
Drop Kick → → + ✕ + ○
Delayed Drop Kick ✕ + ○
Satellite Drop Kick → → → + ✕ + ○
Dynamite Uppercut ↓ ↘ + △
Knuckle Bomb ↗ + □ + △
Jump-In Knuckle Bomb ↑ o ↗ N + □ + △
Short Elbow Drop (WC) + □ + △
Low jab, Uppercut ↓ + □ ~ (N + △)
Stomach Smash (contrataque) → → N + △
Jaguar Lariat (imparable) → + □ + △
Flipping Body Splash (imparable) → + □ + ○
Super Knuckle Bomb ↗ + □ + △ ↓
Jump-In Super Knuckle Bomb ↗ o ↑ N + □ + △ ↓
Jump-In Moon Drop ↗ o ↑ N + □ + ○
Jumping Ali-Kick(s) ↗ o ↑ N + ✕ + ○ ○ ○
Elbow Drop ↖ o ↑ o ↗ + △ + ○
Double Knee Drop ↗ + ✕ + ○
Frankensteiner (generalmente, una proyecci n) ↘ + ✕ + ○
LowPunch-Uppercut (WC) + □ N + △ (↓ # + □) ~ N + △

Straight Arrow ← + □ + ○
Black Shoulder → + □ + ○
Tenstring Combos □ △ □ □ △ ○
○ ○ □ (□ o ✕ o △)
Ninestring Combos → + △ □ □ △
○ ○ ○ □ (□ o ✕ o △)

BAEK DOO SAN



LLAVES Y PROYECCIONES
Hammerhead Throw □ + ✕
Blue Shark Claw △ + ○
Cobra Bite → → + △
Swordfish Throw ↙ + □ + ✕
Starfish Throw □ + △ o ✕ + ○
TÉCNICAS ESPECIALES
Backfist → + △
Wing Blade → N ↓ ↘ + ✕
Butterfly Combos ✕ ✕ ✕ (○ o ↓ + ○)
Black Widow Combo ✕ ✕ ○ ○ ✕
Mantis Combo ✕ ✕ ○ ○ ○ ✕
Baek's Rush Combos (WC) + ○ ✕ ✕ (✕ or ↓ + ✕)
Flaming Hawk (WS) + ○ ○ ○ ✕
Albatross Combo (WS) + ○ ○ ✕
Snake Combos (WC) + ✕ ✕ (✕ o ↓ + ✕)
Wave Needle (WS) + ✕ ✕ ○
Heat Distraction (WS) + ○ ✕ ✕ ○
Knife Heel → + ○ ✕
Triple Threat → + ○ ○ ✕
Axe Kick → → + ✕
Hammer Heel (golpe al nivel del suelo) → → + ○
Killing Blade → → (→ o →) + ✕
Hunting Hawk ↗ + ✕ ○ ✕
Starlight Blade ↗ + ✕ ↓ + ○ ✕
Triple Threat → + ○ ○ ✕
Flamingo ← ← + ✕ N
Flamingo Movement ← o →
Cutting Heel ← o → ✕
Hunting Heel ← o → ← + ✕
Flamingo low kick ← o → ↓ + ✕
Flamingo Wave ← o → ✕ ✕ ○
Flamingo Distraction ← o → ✕ ○ ○ ✕

Flamingo Hurricane ← o → ✕ ○ ○ ○ ✕
Heel Explosion ↙ + ✕ + ○
Tenstring Combos ○ ✕ ✕ ○ ✕ ✕ ✕ ✕ ○ ✕
Tenstring Combos ○ ✕ ✕ ○ ✕ ✕ ✕ ○ ✕ ✕
Tenstring Combos ○ ✕ ○ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ○ ✕
Tenstring Combos ○ ✕ ✕ ○ ✕ ✕ ○ ✕ ○ ✕

BRUCE IRVIN



LLAVES Y PROYECCIONES
Knee Bash □ + ✕
Ribcrusher △ + ○
Embracing FORWARD knee → ↓ ↘ + □ + △ + ○
Tumbleweed □ + △ □ + △ □ + △
BACK Knee ✕ □ + △ + ✕
BACK Knee ○ □ + △ + ✕
Turning Knee □ ✕ □ + △ + ○
Jumping Knee Kick △ ○ □ □ + △ + ✕
Backward Fling □ + ✕ o △ + ○
TÉCNICAS ESPECIALES
Bazooka Leg → → + ○
Slice Knee → → + ✕
Slice Elbow → + □ + △
Sledgehammer □ + △
Handspring Escape [Bazooka Leg] → → N + ✕ + ○ (○)
Cyclone Edge, Tornado Uppercut ↘ + ✕ □
Sniper Slash → → → + ✕
Step-In Middle Kick ↘ + ✕ + ○
Double Facebreaker ↘ + □ + △
Triple Kick Combo → + ○ ✕ ○
RK-punch combo □ △ □ △
Quick Kicks ✕ ✕
Side Low & Side High Kick (WC) + ✕ + ○ ✕
Triple Sock Combo → + □ △ □
LP-RP punch, (alto, medio o bajo) Kick □ △ (N o ↓ o →) + ○
Triple Knee ← + ○ ✕ ○



Double Knee, Low Kick ← + ○ ✕ ↓ + ○
Gatling Combo ✕ △ □ ○
Stopping Kick ← + ✕
Stopping Kick, Knee ← + ✕ ○
Stopping Kick, Feint Straight ← + ✕ △
Southern Cross Combo □ ○ ✕
Northern Lights Combo □ △ ✕
Sidewinder (Imparable) ← + △ ✕

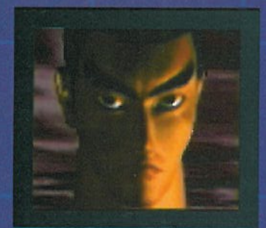
GANRYU



LLAVES Y PROYECCIONES
Jizo Hug □ + ✕
Body Drop △ + ○
Lifting Toss → + △ + ○
Jaw Breaker → → + △ + ✕
Upside-Down Drop □ + ✕ o △ + ○
TÉCNICAS ESPECIALES
Spring Hammer Punch ↓ + □ + △
Thigh Quake (WC) + ○
Ganryu's Combo □ □ □
Double Uppercut, Hammer □ + △ □ + △
Double Uppercut, Hammer (WS) + □ + △ □ + △
Nodowa Combo ↘ # + (□ △ □ o △ □ △)
Megaton Palm ← ↙ ↓ ↘ + △
Megaton Float ← ↙ ↓ ↘ + □
Scissors (→ → o →) + □ + △
Hip Press ↗ + ✕ + ○
Wild Swing, Backfist ↓ # ↘ + □ △ □ □
Kabuki Palm (infinito) (WC) + △ △ △ △
Thunder Palm ↘ + △ + ✕
Palm Lift ↓ # + □ + △
Sumo Rush (con final medio o bajo) ↓ # + □ □ □ △ (→ o ↘ o ↓) + □
Punch, Elbow → + △ □
Devil Thrusts → + □ △ □ △ □ △ □ △
Devil Thrusts △ □ △ □ △ □ △ □
Uppercut, Devil Thrusts ↘ + △ □ □ □

Giant Tackle (imparable)
← + □ + △

KAZUYA MISHIMA



LLAVES Y PROYECCIONES
Taiotoshi △ + ○
Tsumujigeri □ + ✕
Super Pachiki → → + □ + △
Seotoshi From Behind □ + ✕ o △ + ○
Ultimate Tackle (↓ o ↘) □ + △
Yamikumo During Ultimate Tackle △ □ △ □ △
TÉCNICAS ESPECIALES
One-Two Punches □ △
Rasenshujinkyaku ↗ + ○ ○
Fujinken → N ↓ ↘ + △
Kuzankyaku → → → + ✕
FORWARD Kakatootoshi → + ○
Kakatootoshi While Standing Up ↑ ○ ○
Senkourekken □ □ △
Hasaishu ○ ✕
Raijinken → N ↓ ↘ + □
Kikokurenken □ △ △
Double Uppercuts ↘ + □ △
Narakubarai → N ↓ ↘ + ○ ○
BACK Kakatootoshi → → + ✕
Kiriashi Fujinken → N ↘ + △
Kiriashi Raijinken → N ↘ + □
Kiriashi Narakubarai → N ↘ + ○ ○
Raijinken Gedankyaku → N ↓ ↘ + □ ○
Raijinken Chudankyaku → N ↓ ↘ + □ ✕
Rasengenmakyaku ↗ ○ ○ ○ ○
Kakatogiri ↘ + ○ ○
Majinken **(WS)** △
Kijinmetsuretsu ← + □ + ○
Shin Kijinmetsuretsu ← + □ + ○
Tenstring Combo → → + △ □ △ △ ✕ ○ ○ □ △ □
Tenstring Combo → → + △ □ △ △ ✕ ○ ○ ✕ △ □
Ninestring Combo → → + △ □ ○ ○ △ ○ ✕ △ □

KUMA



LLAVES Y PROYECCIONES
Hell Press □ + ✕
Bear Hug △ + ○
Bear Bites → + △ + ○
Bear Shot □ + ✕ o △ + ○
TÉCNICAS ESPECIALES
Bear Heaven Cannon → + □ □ □
Spring Hammer Punch □ + △
Elbow, Uppercut △ □ △
Bear Punch Combo □ □ □
Bear Knuckle □ + △
Double Uppercut, Hammer **(WS)** + □ + △ □ + △
Bear Swing ↘ # + (□ △ □ o △ □ △)
Uppercut Rush ↘ + (□ △ □ △ o △ □ △ □)
Megaton Claw ← ↙ ↓ ↘ → + △
Bear Scissors (→ → o →) + □ + △
Hip Press ↗ + ✕ + ○
Wild Swing ↓ # ↘ + □ △ □ △
Short Bear Rush(con final alto, bajo o medio) ↓ # ↘ △ (→ o ↘ o ↓) + □
Medium Bear Rush(con final alto, bajo o medio) ↓ # ↘ □ △ (→ o ↘ o ↓) + □
Long Bear Rush (con final alto, bajo o medio) ↓ # + □ □ □ △ (→ o ↘ o ↓) + □
Sit Down ✕ + ○
Bloody Claws □ △ □ △
Salmon Hunter ← → + △ + ✕
Terrible Claw ← + □ + △
Bear-Tenstring Combo ↓ + △ □ □ □ △ □ △ □ □ + △ □ + △



KUNIMITSU



LLAVES Y PROYECCIONES
Flying Press □ + ✕
Hip Lock (Hip Sweep) ↙ + □ + ✕
Jawcrusher △ + ○
Back Drop □ + ✕ o △ + ○
TÉCNICAS ESPECIALES
Spiral Launch, Spiral Dive → → + ✕ + ○ □ + △
Spinning Hilt Strikes ← + □ **(6 veces)**
Spinning Leg Sweeps ↙ + ✕ **(5 veces)**
Falling Tree Kick → + ○
High Kicks ○ ○ ○
Flipping Stomp ↗ + ✕ + ○
Jumping Knee → → + ○
Lightning Kick[s] ✕ ○
Spinning Sweep ↓ # ↘ + ✕
Punch (patada alta o baja) △ (✕ o ↓ + ✕)
Kunai Stab (imparable) ↙ + △
Kunai Murder (imparable) ← + △
Kunai Advance (imparable) → → N + △
Sevenstring □ △ □ □ △ ○ ○

LEE CHAO LAN



LLAVES Y PROYECCIONES
Neck Fracture □ + ✕
Chastisement Punch △ + ○
Knee Bash → → ✕ + ○
Bulldog □ + ✕ o △ + ○
TÉCNICAS ESPECIALES
Double Knuckle △ △
LP-RP Punch □ △
Step-In Middle Kick ↘ + ✕
Blazing Kick ↓ ↙ + ○
High Flipkick ↓ # (↗ o ↑ o ↗) + ○

Trucos

Low Flipkick ↓#(↗ o ↑ o ↗)+○
Feint Kickflip ↓#(↗ o ↑ o ↗)
Spinning Kick Combo ○✕○
BACK Fist Flurry □□□□□
Dragon Knuckle Combo →+△△△
Flip Drop ↓#(↗ o ↑ o ↗)+✕+○
Shin Kick (WC)+✕
LK High Kicks ✕✕✕
Dragon Slide ↓#↘↘+✕
High Kick, Flip Kick (N+○)~↑+✕)
Dropping Slide Kick →→N+✕+○
Lowkick, High Kick ↓+○ N+○
Razor Edge Combo ↓+○○○○
Heel Drop →→+✕
Back Handspring ←←N+✕+○
Shredder Combo (final alto)→→N+✕○(○)
Shredder Combo (final medio) →→N+✕○[(→ o ↘)+○]
Shredder Combo (final bajo)→→N+✕○[(↓ o ↙)+○]
Infinite Kick Combo (WS)+✕✕↓+✕✕
Silver Cyclone (imparable)
(WC)+✕+○
Silver Fang (imparable) ↙+□+△
Tenstring Combo ↘+□△△□✕✕✕○✕○

PROTOTYPE JACK



LLAVES Y PROYECCIONES
Hell Press □+✕
Punishment Drop △+○
Gigaton Punch ←↙↓↘→+△
Slap Down ↙+△+✕
Reverse Slam □+✕ o △+○



TÉCNICAS ESPECIALES
Spring Hammer Punch □+△
Straight Punch, Elbow, Uppercut
△□△
Hammer Combo □□□
Hammer Knuckle □+△
Double Uppercut, Hammer (WS)+□+△□+△
Knuckle Swings ↓#↘+(□△□ o △□△)
Megaton Punch ←↙↓↘→+△
Power Scissors (→→) o →+△
Wild Swing ↓#↘+□△□□
Hip Press ↗+✕+○
Sit Down ↓+✕+○
Blade Fan (se puede hacer después de un Hip Press)(□△□△) o (△□△□)
Exploder ←↙↓↘
Blast Combo (puño de la muerte)
(WC)+□△
Short Hammer Rush (final alto, medio o bajo) ↓#↘+△(→ o ↘ o ↓)+□
Medium Hammer Rush (final alto, medio o bajo) ↓#↘+□△(→ o ↘ o ↓)+□
Long Hammer Rush (final alto, medio o bajo) ↓#+□□□△(→ o ↘ o ↓)+□
Uppercut Rush ↘+(□△□△) o (△□△□)
Head Slide (→ o →)+✕+○
Gigaton Punch (imparable después de LK) ←↙↓↘→(□ 5 veces)+□
Dive Bomber (imparable) ✕+○
Dark Cutter (imparable) →+○□









WANG JINREY



LLAVES Y PROYECCIONES
Neck Throw □+✕
Reaping Throw △+○
Whirlwind Throw ↘+□+✕+○
Waning Moon ↘↘+△+○
Back Drop □+✕ o △+○
TÉCNICAS ESPECIALES
Death Fist ↓↘→+△
Catapult Combo
□□□ or ↘+□□
Front Leg Sweep (WC)+○
Front Leg Sweep +Uppercut (WC)+○□
Front Leg Sweep +High Kick (WC)+○N+○
Front Leg Sweep +Fan Kick (WC)+○↓+○
Sky Cannon (WS)+○
Earthquake Stomp ↗+✕+○
Slice Uppercut, Catapult Combo
(WS)+△□□
Double Strike →→ o →+□+△ o □+△
Death Push, Big Punch ↘+△□
(primero hay que conectarse)
Punt Kick ↘+✕
Hit, Rear Sneak, German Suplex (can be ducked) △←□+△
Back Leg Sweep ↓#↘+○
Back Leg Sweep +Penetrating Bow Leg ↓#↘+○✕
Lunging Double Fist ↓#↘+□+△
FORWARD Front Strike →+△
Kick, Leg Sweep, High Kick ○○N+○
Kick, Leg Sweep, Fan Kick ○○↓+○
Kick, Leg Sweep, Uppercut ○○□
Heaven Cannon ←←+□
Indigo Punch (imparable) ←+□+△
Attack Reversal ←+(□+✕) o (△+○)
Tenstring Combo △□□△✕✕✕○○□

VII Edición Premios BYTE

BYTE ESPAÑA

Marzo 1997 • N 27 • 900 ptas

- Castanet y Bongo, de Marimba
- Cómo fabricar las CPU más rápidas
- Telefonía integrada en el ordenador
- Servidores de aplicaciones

Para conseguir conexiones fiables a 33,6 Kbps

13 MÓDEMS VELOCES

Número de marzo ya a la venta

HS AA CD OH RD SD TR MR RS CS SYN ARQ/FAX VOICE/DATA COURIER Dual Standard V.34 Fax with V.32 bis

- APLICACIONES CLIENTE/SERVIDOR EN LA TECNOLOGÍA RAD PARA C++
- TODO SOBRE EL MUNDO DE LOS COMPATIBLES MAC
- 4 PROGRAMAS PARA WINDOWS DE GESTIÓN DE PROYECTOS

Versiones de evaluación:

- Bosânova Internet
- Simedia Proxy

Versiones completas de:

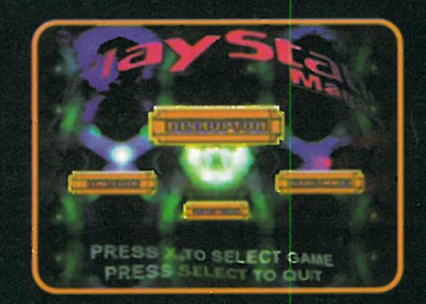
- Control-Ges
- Optima++

Kit de conexión Internet:

- I3D (Con oferta de un mes gratuito al suscribirse al servicio por un año)



En el jugoso CD de este mes, encontrarás nada menos que cuatro demos jugables, ofrecidas de forma exclusiva por la edición oficial española de *PlayStation Magazine.*



Warhammer

■ EDITOR	**Proein/Mindscape**
■ GÉNERO	**Estrategia**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Esta demo te pone al mando de seis regimientos que se enfrentan a un destacamento de ataque formado por orcos y goblins. Cuentas con diversas unidades a tu disposición, entre ellas la caballería Grudgebringer, los arqueros del bosque de los elfos, un destacamento de artillería, uno de morteros y un Hechicero Ambar. Puede llevar algún tiempo dominar el sistema de control, pero una vez te hayas enfrentado a todas las opciones y a los iconos variables, te adaptarás pronto a la interfaz.

■ **Controles**

Primero debes desplegar tus tropas dentro del área señalada con banderas. Utiliza el disco direccional para mover el cursor (que tiene forma de espada) por el escenario y el boton X para seleccionar los iconos. Advertencia: los botones del panel de control de la parte inferior derecha de la pantalla cambian en función de hacia dónde apunte el cursor: sus posiciones corresponden a los botones del joypad. Pueden aparecer unos 24 iconos en el panel de control, pero los principales son los siguientes:

Despliegue

Mano – Mover un regimiento dentro de la zona de despliegue.

Flecha giratoria – Cambia la dirección que sigue un regimiento.

Pulgar arriba – Confirma la elección de posición/orientación durante el despliegue.

General

Señalizador – Selecciona un regimiento.

Árbol – Indica un regimiento oculto.

Bandera blanca – Anuncia que un regimiento ha sido derrotado

Ojo – Mover la cámara (utiliza L2 + R2 y L1 + R1 para hacer zoom adelante o atrás, o L1 y R1 para girar)

SELECT – Mapa aéreo de la batalla

L1 o R1 – pasar revista a los regimientos (haz clic en los iconos de las banderas del regimiento para seleccionar esta opción.)

Batalla

Espada – Establece el objetivo de ataque de un determinado regimiento.

Hombre caminando – Orden de movimiento

Bíceps – Mejora momentáneamente la resistencia del regimiento.

Corneta – Orden de ataque

Flecha – Orden de fuego

Flecha partida – Orden de retirada

L2 o R2 – Te permite dirigir la cámara a través de las fuerzas enemigas.

■ **Características adicionales**

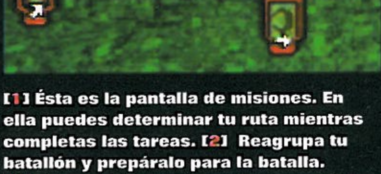
Un completo manual de 85 páginas acompaña la versión íntegra. En él se explican todas las sutilezas del juego.

■ **Más información**

Puntuación 8/10 y un Starplayer en *PSM1*

Warhammer es uno de los mejores juegos de estrategia para PlayStation.

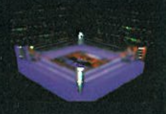






[1] Ésta es la pantalla de misiones. En ella puedes determinar tu ruta mientras completas las tareas. [2] Reagrupa tu batallón y prepáralo para la batalla. [3] Si caes bajo un ataque inesperado, en tus filas pueden producirse muchas víctimas. Con la moral baja, se darán la vuelta y huirán.





El dominio de *Victory Boxing* requiere cierta habilidad.

Victory Boxing

- EDITOR: Arcadia/JVC
- GÉNERO: Beat'em up
- PROGRAMA: Demo jugable

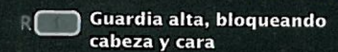
Victory Boxing no es simplemente otro beat 'em up en 3-D; se define mejor como una simulación de boxeo. Los movimientos son complejos, como verás, pero el esfuerzo que requiere dominar el sistema de control te recompensa, a la larga, con una acción extremadamente compleja y táctica.

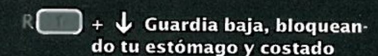
Controles

Controlar el movimiento del boxeador es constante, sin hacer caso del ángulo de cámara:

- ↑ **Acercarse al oponente**
- ↓ **Retroceder**
- ← **Paso a la izquierda**
- → **Paso a la derecha**

(Pulsa rápidamente el cursor deseado para moverte con velocidad en esa dirección)


R1 **Guardia alta, bloqueando cabeza y cara**


R1 + ↓ **Guardia baja, bloqueando tu estómago y costado**

R2 + **Botones direccionales – Balancear el torso para esquivar el golpe**

R2 + L2 **Agacharse rápido para esquivar un golpe alto del oponente**

△ **Directo derecho a la cara**

△ + L2 **Directo derecho al cuerpo**

○ **Gancho derecho a la cara**

○ + L2 **Gancho derecho al cuerpo**

△ + ○ **Uppercut derecho a la cara**

△ + ○ + L2 **Uppercut derecho al cuerpo**

□ **Punch izquierdo a la cara**

□ + L2 **Punch izquierdo al cuerpo**

✕ **Gancho izquierdo a la cara**

✕ + L2 **Gancho izdo al cuerpo**

□ + ✕ **Uppercut izquierdo a la cara**

□ + ✕ + L2 **Uppercut izquierdo al cuerpo**

R2 + ↑ ↑ **Adelante uno-dos**

□ △ ✕ **123 combo**

△ □ ○ **combo invertido**

«Truco» — Al apretar los botones de puñetazos mientras te balanceas, puedes golpear a la vez que esquivas los golpes del oponente. También puedes repartir un aluvión constante de golpes usando la combinación de puñetazos continuamente.

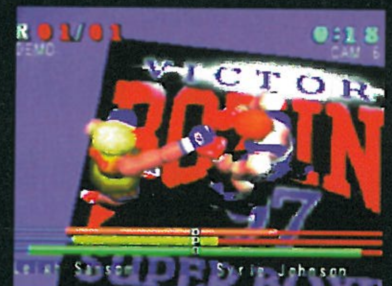
Características adicionales

El juego completo está basado en la idea de que el jugador progresa a lo largo de su carrera. Puedes crear un boxeador con tus propias especificaciones —altura, peso, color de pelo, etc.— y después ayudarle a abrirse camino a escala profesional hasta un posible estado legendario.

Más información

Puntuado con un contundente 8/10 y un premio StarPlayer en *PSM2*.





Uno de los 12 ángulos de visión disponibles en *Victory Boxing*.

Disruptor

- EDITOR: Virgin
- GÉNERO: Beat 'em up
- PROGRAMA: Demo jugable

Disruptor es el último y más impresionante de los clones de *Doom*. Posee todos los ingredientes que nos son familiares: armas espectaculares, mucha muerte y, sobre todo, destrucción. Sin que suene a herejía, nos atreveríamos a decir que gráficamente *Disruptor* es mejor que el ya legendario *Doom*. Los niveles son extensos e ingeniosos, y dispones de todo un arsenal de armas espectaculares para cargarte a los malos. En resumen, ¡caña dura!

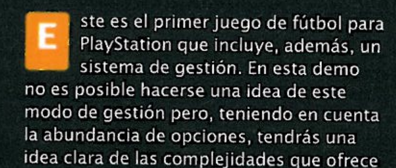



[1] *Disruptor* es el más reciente de los blasters para PlayStation con perspectiva en primera persona. [2] Posee más colorido que sus predecesores *Doom* y *Alien Trilogy* y encima es más aterrador. [3] Prueba con las luces apagadas.

Controles

Hay diferentes sistemas de control, pero hemos destacado la configuración definida por omisión:

- ↑ **Adelante**
- ← **Girar izquierda**
- → **Girar derecha**


✕ **Disparar arma**

□ **Disparar arma psiónica**

△ **Activar**

○ **Saltar**

L1 **Seleccionar arma**

L2 **Atacar izquierda**

R1 **Seleccionar arma psiónica**

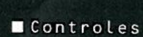
R2 **Atacar derecha**

Características adicionales

Esta demo también te da la oportunidad de ver antes que nadie cinco de las 13 misiones restantes de *Disruptor* que se ofrecen en el juego final. Estos ejemplos no son jugables, pero dan idea de la riqueza del juego.

Más información

PSM analizó *Disruptor* en el número 2 y le concedió la merecida puntuación de 8/10.



Onside

- EDITOR: Proein
- GÉNERO: Simulador de deporte
- PROGRAMA: Demo jugable

Este es el primer juego de fútbol para PlayStation que incluye, además, un sistema de gestión. En esta demo no es posible hacerse una idea de este modo de gestión pero, teniendo en cuenta la abundancia de opciones, tendrás una idea clara de las complejidades que ofrece el juego.

Controles

El juego optará automáticamente por una formación 4-4-2 por defecto, pero esto se puede cambiar en la pantalla de Opciones.

✕ **Cambiar a través de las Opciones, pasar, atacar, chutar, avanzar**

○ **Sprint, chip**

△ **Pase corto**

□ **Disparo largo**

Características adicionales

Seis modos de juego y varias opciones a tu gusto están disponibles en la versión final, que incluye todos los equipos ingleses de la liga 1996/97.

Más información

Onside se puntuó 4/10 en *PSM2*.








Onside ofrece gestión, modo arcade e, incluso, opción fútbol *indoor* para cinco jugadores.





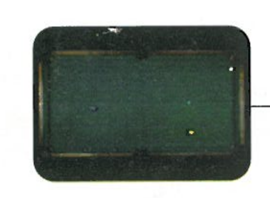


En **abril**, como caídos del cielo, llegarán a PlayStation Magazine títulos tan sugerentes como **Excalibur** o **Tobal nº 1**. Aunque deslizarse por una pendiente nevada con **Cool Boarders** también tiene su gracia; y, lejos de amedrentarnos, nos echaremos un partido con **FIFA 97** y **NBA: In the Zone 2**. ¿Fútbol o baloncesto? Hombre, no sabría qué decirle... Espere, sí: ambos, por supuesto.



En el próximo número sostendremos nuestra particular Lucha Final con **MechWarrior 2**. Y, puesto que el billar es el descanso del guerrero (¿o era otra cosa el descanso?), una vez sosegaditos, nos lo montaremos de billar de fantasía con **Virtual Pool**.



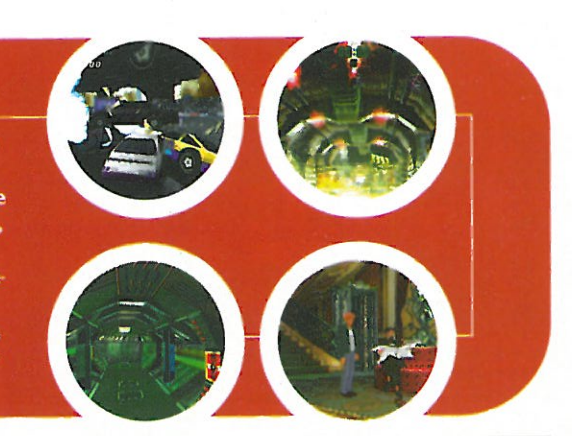


¡Felices carambolas!



El próximo mes

Como dice el refrán «En abril, con PlayStation... demos mil». Así que para el número 4 de PlayStation Magazine, estamos preparando un CD de demos que estará de buena como para coger pan y mojar. Por fiiiinnnnnnnn, te ofreceremos la demo jugable de *Destruction Derby 2*, para que compruebes que lo que dijimos en el número 1 era la verdad, toda la verdad, y nada más que la verdad. También podrás probar la demo de *Tunnel B 1*, *Broken Sword* y *Sentient*. Recuérdalo tú, y recuérdaselo a los otros: en abril, con PlayStation...



PC FORMAT

¡NÚMERO 5 YA A LA VENTA!

ediciones zinco
Multimedia

2 CD-ROM DE REGALO

- 1 CD con demos y shareware
- 1 Juego completo Witchaven



- **DINAMITA DIGITAL**
  100 consejos explosivos para obtener el máximo rendimiento de tu PC
- **AULA DIGITAL**
  Crear diseños artísticos con Organic Art
- **COMPARATIVOS**
  15 tarjetas gráficas 3-D
- **SID MEIER**
  Entrevista al creador de Civilization
- **JUEGOS**
  Análisis de Diablo, Rama, Destruction Derby 2, A-10 Cuba y muchos juegos más
- **REPORTAJE ESPECIAL**
  La guerra de las galaxias



¡LA REVISTA DE ENTRETENIMIENTO PC MÁS VENDIDA DEL MUNDO!